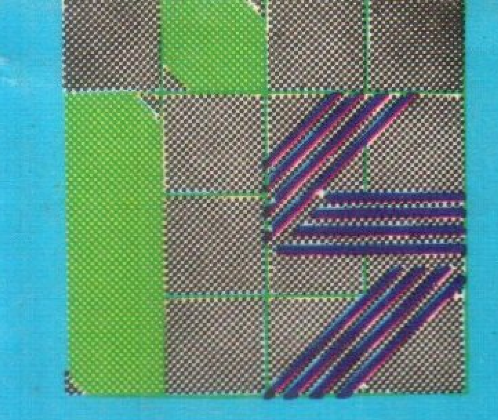


MUNDO DE LA COMPUTACION

AÑO I
No 2
ENERO
1988
N$ 320

SAMURAI TRILOGY
Aventuras en el Japón medieval

POKES
Para todos nuestros programas





THING
La revolución de los juguetes

RANKING
Ganadores del concurso

ANALISIS ULTIMATE
LOBO II TK SOFT
ARKANOID 3DC

ADEMAS: COBRA, STARQUAKE, CHRONOS, SLAP FIGHT
AVANCES: TRANTOR, ATHENA, REBEL, SIDE WISE
FREDDY HARDEST MOTOS, GOBOTS.

DIRECTOR
Ing. Oscar Gerwer

AUTOR Y REDACTOR RESPONSABLE
Juan Gaspar
Av.Brasil 2656/301

REDACTORES
TK 90 Y 95
Juan GASPAR

TK 3000
Fernando Yañez

COLABORADORES
F.P.A.
Y.Glambiaggi
E.Avalle

FOTOGRAFIA
Gustavo Silva

ASESOR HARDWARE
Danilo Cazal

COMPOSICION DIAGRAMACION Y EDICION
Alberto Larrosa
Alberto Larrosa (h)

CARATULA
Jorge González

DISTRIBUIDOR
William Mariño
Tel.80-73-95

EDITORIAL

Estimados lectores:

Ante todo queremos expresarles el agradecimiento por el enorme apoyo que nos han brindado, y que nos impulsa a intentar mejorar esta publicación.

Las cartas han llovido sobre esta Redacción, expresando los más variados conceptos sobre el material de nuestras páginas.

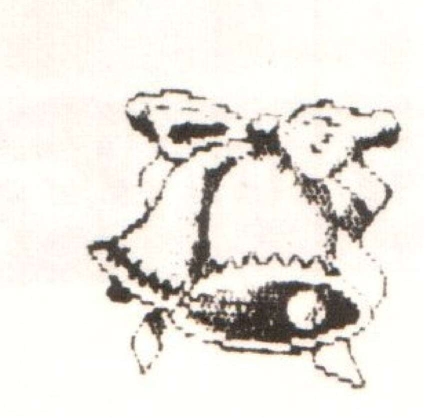
Queremos que sepan que todas y cada una de ellas han sido analizadas con mucha atención, y que hemos extraído una información invalorable.

Intentando paliar en algo nuestra casi absoluta ausencia de color en el primer número, que fuera mencionado por innumerables amigos como "la gran contra" esperamos que al pasar las primeras páginas notarán una respuesta a vuestro pedido.

Al finalizar este 1987, queremos hacerles llegar el compromiso de todo el equipo de esta revita para con ustedes,y deseamos poder compartir un próspero 88 desde este medio de comunicación.

Hasta la próxima ...







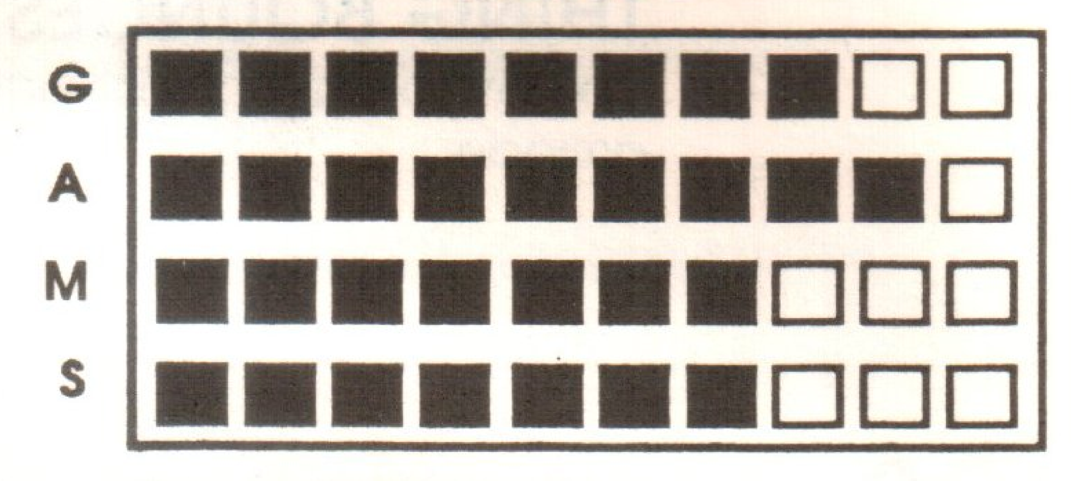
SUMARIO





STALLONE COBRA

BALANCE:

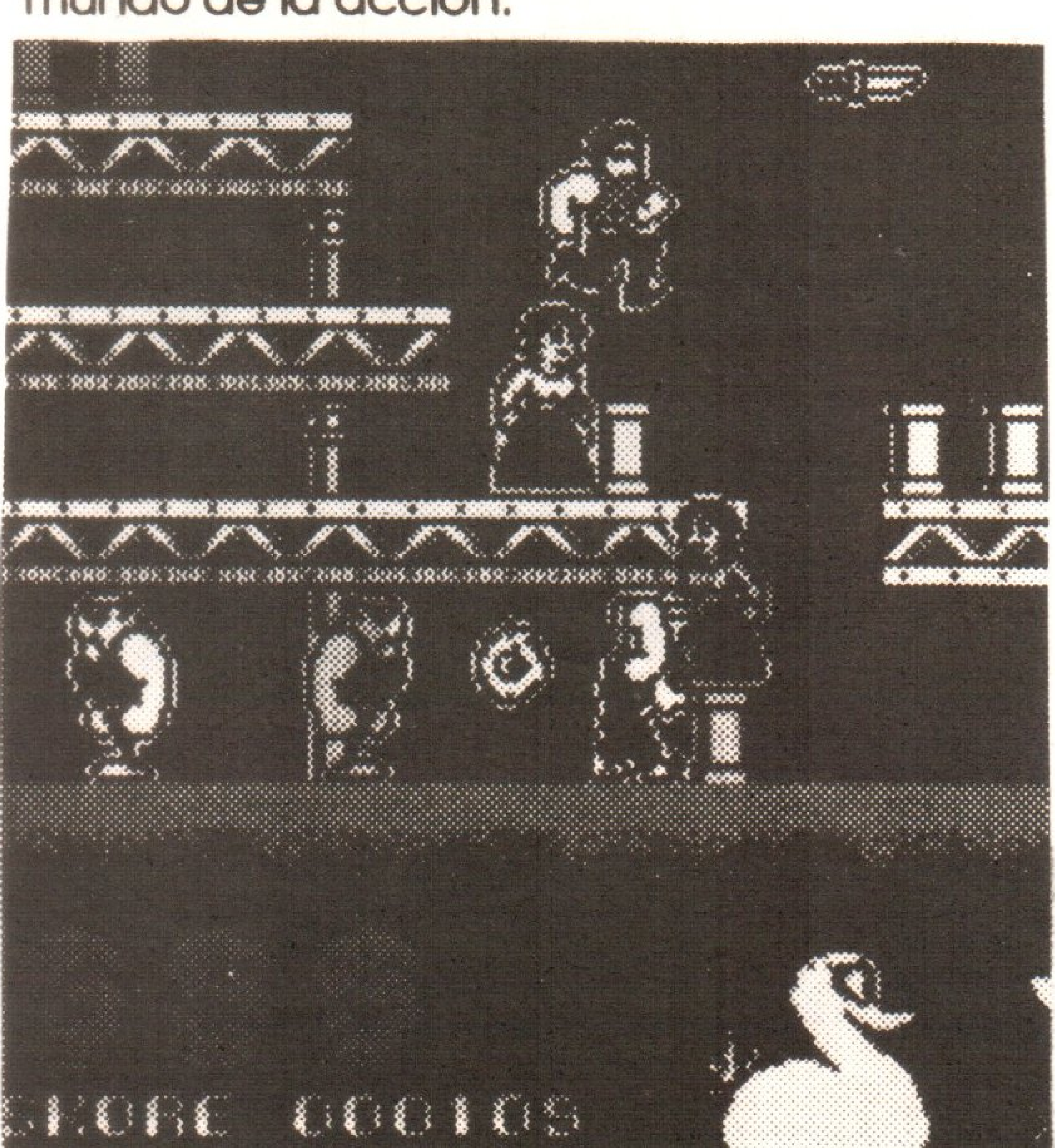


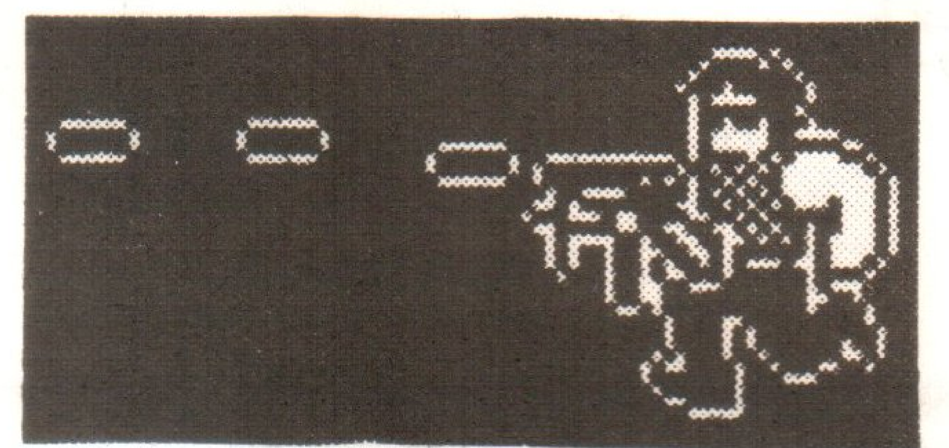
OCEAN

CUANDO STALLONE NO ES SUFICIENTE

Nos encontramos frente a otra conversión de un famoso film, y que lleva su mismo nombre: STALLONE COBRA.

Al transformarnos en el detective Marion Cobretti, quién debe proteger a la famosa modelo Ingrid Knutsen de una banda de locos llamada: "La Revolución del Nuevo Mundo", nos introducimos de lleno en el mundo de la acción.





El juego nos ubica en tres zonas, dónde enfrentaremos a asesinos que nos perseguirán e intentarán eliminar de cualquier manera.

En cada fase podemos recoger cuatro armas representadas por igual cantidad de hamburguesas, y son: un cuchillo, una pistola, una metralleta con mira láser y un escudo que te brindará inmunidad pasajera. Al comenzar te podrás defender únicamente con un cabezazo.

El tiempo que posees cada arma es limitado; ten cuidado de no quedarte sin ella en el momemto menos indicado. Vigila el indicador (un pato) del tiempo que aún te queda para utilizar esa arma.

Para avanzar de un nivel a otro deberas llevar contigo a la modelo y además haber recorrido completamente la zona.

Para terminar definitivamente con la banda de: "La Revolución del Nuevo Mundo", deberás enfrentarte en el final del tercer nivel al líder de dicha secta: el violador nocturno y contarás solamente con tu cabezazo para vencerlo, librando a tu ciudad de tan terrible pesadilla.

Si te gustan los juegos de acción y aún no conoces COBRA no sabes lo que te pierdes, ve "de cabeza" a conseguirlo.

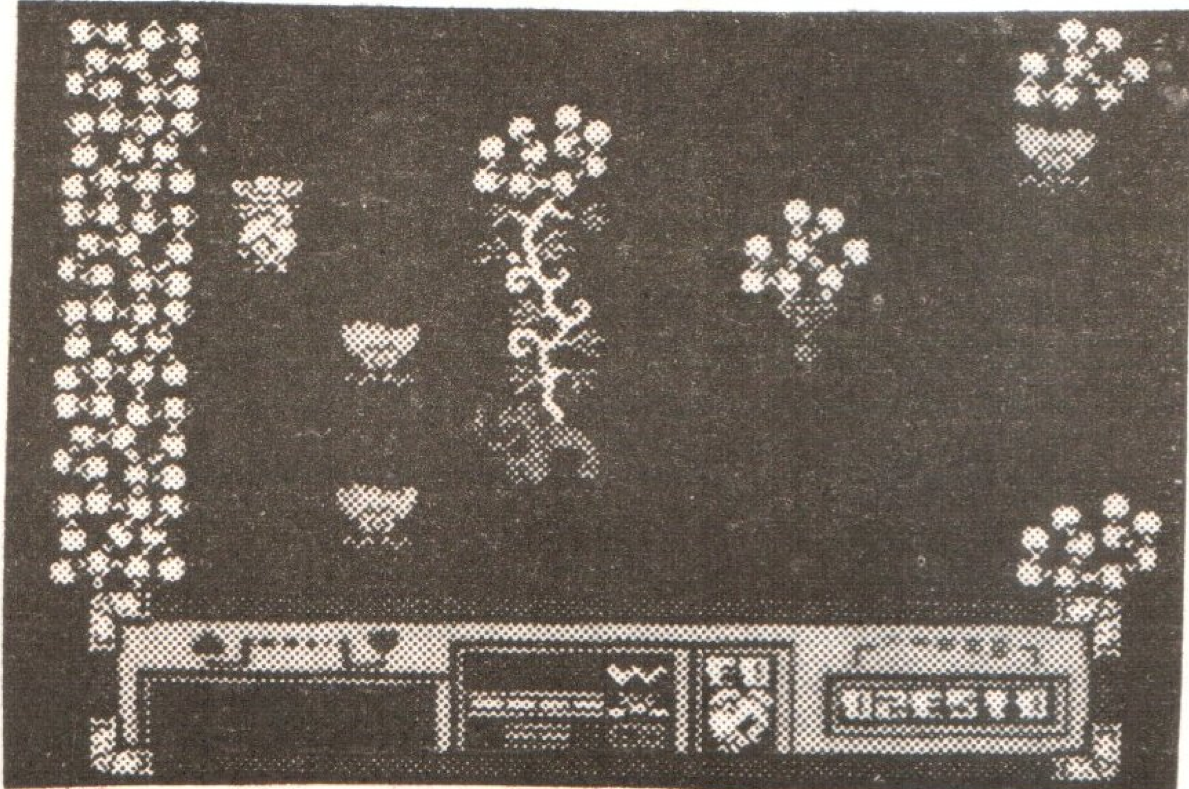
STARQUAKE

BUBBLE BUS

LOS PELIGROS DE UNA MUTACION.

Perteneciente a la empresa BUBBLE BUS, este programa lanzó a la fama a Stephen Crown, quién recibiera por este trabajo "el Joystick de Oro", premio que se le otorga en Inglaterra al mejor programador del año.

El juego trata de la salvación del planeta QUAKE; dónde la energía se obtiene por medio de un generador controlado por una poderosa computadora. Un desperfecto ha hecho que ésta enloquezca a los habitantes del planeta.



Un mensaje ha llegado a la central de la Policía de la Galaxia. En él se pide ayuda para volver a controlar a la computadora central de QUAKE.

Inmediatamente, BLOB el androide más eficiente del Universo, es enviado allí en una nave espacial.

Mientras buscaba una zona para aterrizar, BLOB sufre un terrible accidente al ser derribado por los habitantes y entonces se dió cuenta en la situación que se encontraba: sólo y sin manera de escapar, su única posibilidad era cumplir con éxito su misión.

Debía hallar las nueve piezas para arreglar el computador.

El planeta está dividido en catorce secciones: verox, ramix, delta, tulsa, asoic, soniq, amaha, amiga, kyzia, algol, ultra, exial, oktup y QUAKE; que se comunican entre sí por transportadores, a los que se les debe decir a que sección se desea llegar.

Las piezas que se deben hallar se encuentran enumeradas en la sección de QUAKE dónde se encuentra la computadora y una vez halladas deberán ser llevadas allí.

Dado que BLOB no tiene su nave, puede llevar únicamente cuatro piezas consigo, mientras los habitantes lo asediarán continuamente y quitarán energía, la que puede recuperar recogiendo núcleos energéticos que se encuentran en todo el planeta. Para defenderse cuenta BLOB con una pistola láser la que podrá recargar encontrando municiones.

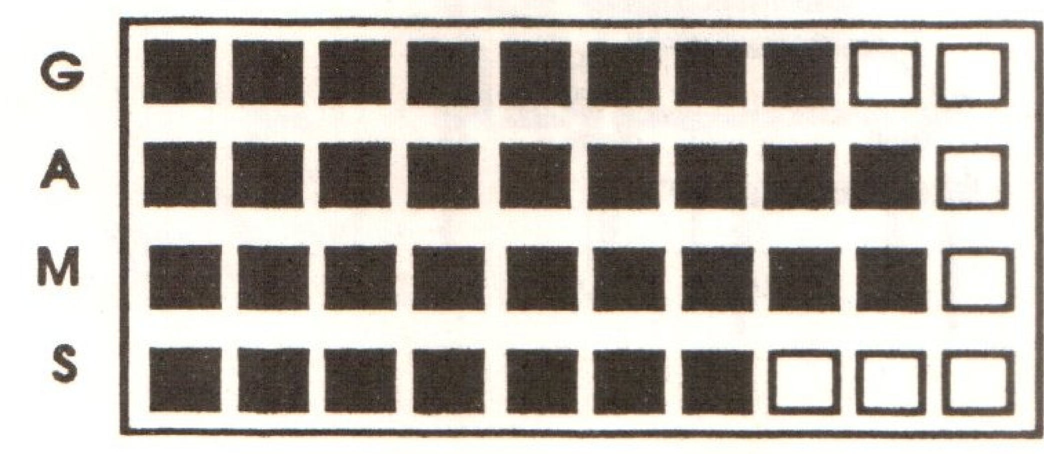
Puede utilizar para elevarse o bien su jet pac el que alimenta con energía que recogerá en el planeta, o con múltiples propulsores que hay dispersos en el lugar.

Un juego altamente adictivo, con excelentes gráficos y sonido.

Realmente un clásico del soft. ¿Ya lo jugaste?. Si no lo has logrado terminar, he aquí un poke que te dará vidas infinitas:

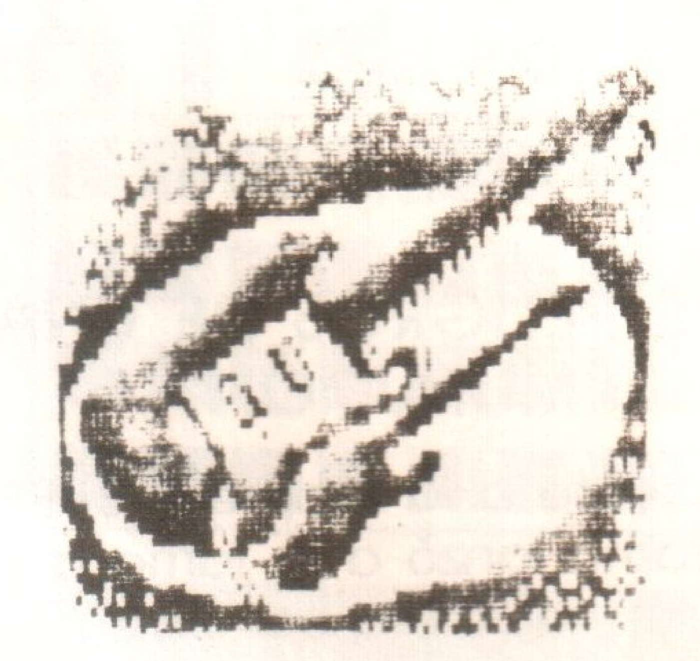
POKE 35414,n (n<99)

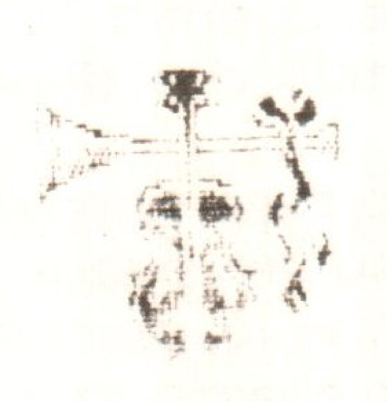
BALANCE:



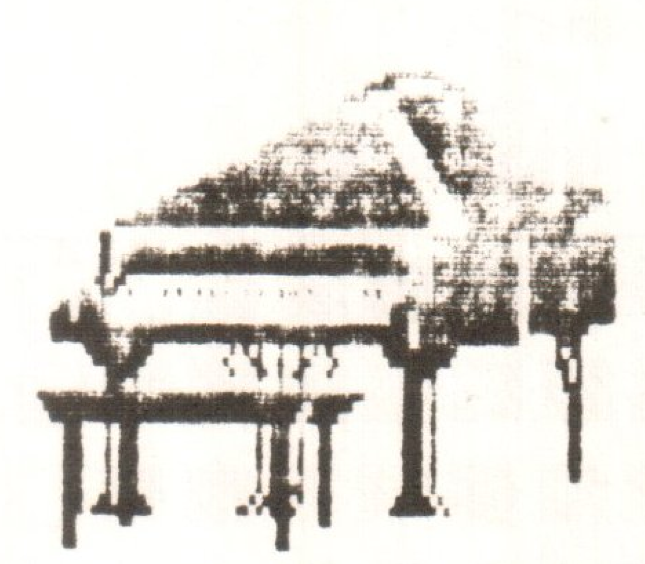
PROGRAMAS

¡¡Dale vida a tu música!!









```
10 CLEAR 64999
20 RESTORE 50:FOR G=65000 TO 65128:READ A
30 POKE G,A
40 NEXT G
50 DATA 14,30,33,0,0,35,219,254,203,119
60 DATA 40,249,17,70,0,175,237,82,218,56
70 DATA 254,175,17,12,0,237,82,56,8,198
80 DATA 1,195,1,254,195,232,253,214,31,218
90 DATA 21,254,195,56,254,198,31,33,128,90
100 DATA 133,111,17,16,0,6,32,126,254,7,194,47
110 DATA 254,175,237,82,16,245,195,56
120 DATA 254,6,6,54,7,175,237,82,16,249
130 DATA 13,194,234,253,17,16,0,221,33,128
140 DATA 90,6,32,221,229,225,126,254,7,202
150 DATA 84,254,25,54,56,195,90,254,175,237
160 DATA 82,195,72,254,221,35,16,231,205,84
170 DATA 31,234,205,84,31,218,13,254,201
180 BORDER 3 :PAPER 7 :INK 0:BRIGHT 0:FLASH 0:OVER 0
190  CLS:PRINT AT 1,14;"MENU:"
200 PRINT AT 10,0;"1-GRAFICAS DE 32 BARRAS"
210 PRINT "2_GRAFICAS DE 16 BARRAS"
220 PRINT "3-GRAFICAS DE 8 BARRAS"
230 PRINT INPUT"OPCION:(1/3)";O
240 IF O=1 THEN POKE 65053,32:POKE 65085,32:POKE 65056,14
250 IF O=2 THEN POKE 65053,16:POKE 65085,16:POKE 65056,32
260 IF O=3 then  POKE 65053,8:POKE 65085,8:POKE 65056,54
270 let a$="":FOR g=1 to 32:let a$=a$+chr$ 95:NEXT g
280 FOR g=0 to 20:Print at g,0;a$:next g
290 RANDOMIZE USR 65000
300 goto 180
```


ANALIZADOR DE ESPECTROS SONOROS

LA IDEA.

Muchas veces al escuchar nuestra melodía preferida, nos hemos puesto a pensar: ¿cómo se vería?.

Al igual que los equipos de audio más sofisticados, te daremos las pautas a seguir para que con la ayuda de tu TK, puedas ver como 8, 16, o 32 columnas se mueven a todo ritmo.

ENTRANDO LOS DATOS.

Pon especial cuidado con las Datas, pues un sólo numero alterado puede echar abajo todo tu trabajo.

Por eso, antes de hacerlo funcionar, te aconsejamos que salves el listado, pues si no anda bien podrás corregirlo.

Sálvalo con SAVE "ANALIZER"line 10

De este modo quedará perfectamente habilitado para funcionar cuando quieras.

La razón de que este programa esté escrito en Código de Máquina y no en Basic, es por su velocidad de ejecución.

COMO FUNCIONA.

La TK y sus compatibles, a la hora de recoger sonidos del exterior, cuentan con un recurso no del todo accesible para el usuario.

Les invito a que experimentes con esta linea:

10 Print in 254:INPUT "":GOTO 10

Conecta al EAR de tu computador con un grabador o radio en EAR, a continuación verás una serie de números que irán apareciendo en la pantalla; llevando incluso relación con la música que estés usando.

Basicamente, has construído un Analizador de Sonidos.

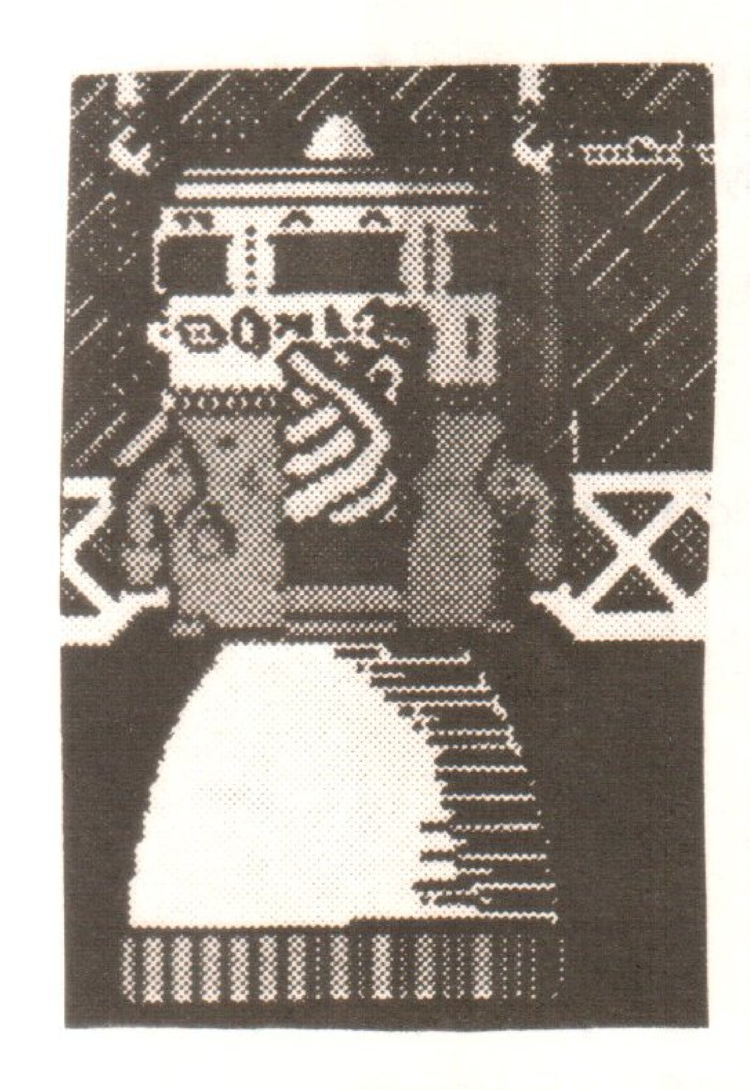
Con el Programa que está en esta página podrás ver el sonido, como más te agrade. Selecciona en el MENU o por medio de Symbol Shift y Enter al mismo tiempo.

Experimenta, prueba y verás que los resultados son increíbles.

En caso de tener algún problema con los volúmenes, ten paciencia, busca el correcto y a disfrutarlo.

POKES

ALL THE POKES BY MEGATRON DIVISION



JAIL BREAK

-Con este poke podrás liberar a la ciudad de los presidarios que han escapado.

Poke 53030,n (n=número de vidas)

ARKANOID

-Pokea esta dirección y luego de cargado este fabuloso juego te sorprenderás al ver que no tienes que destruir una pared sino construirla.

Poke 40254,201

SHADOW SKIMMER

-Estos pokes te brindarán vidas infinitas de un modo muy especial. Diviértete !!.

Poke 53872,0
Poke 53873,0

MARIO BROS.

-Entra este poke y podrás ayudar definitivamente a Mario y Luigi en su árdua labor.

Poke 44079,0



EXOLON

En la opción de redefinir teclado, poner ZORBA. Luego elige nuevamente y pon las teclas de tu agrado y obtener vidas infinitas.

LEGEND OF KAGE

-Ahora sí podrás rescatar a la princesa ya que tienes vidas infinitas

Poke 37065,0

MAG MAX

-Introduce este poke y podrás armar cuantas veces quieras a tu robot.

Poke 58472,12

Amaurote

MASTERTRONIC

Misión suicida en Ciudad Paraíso

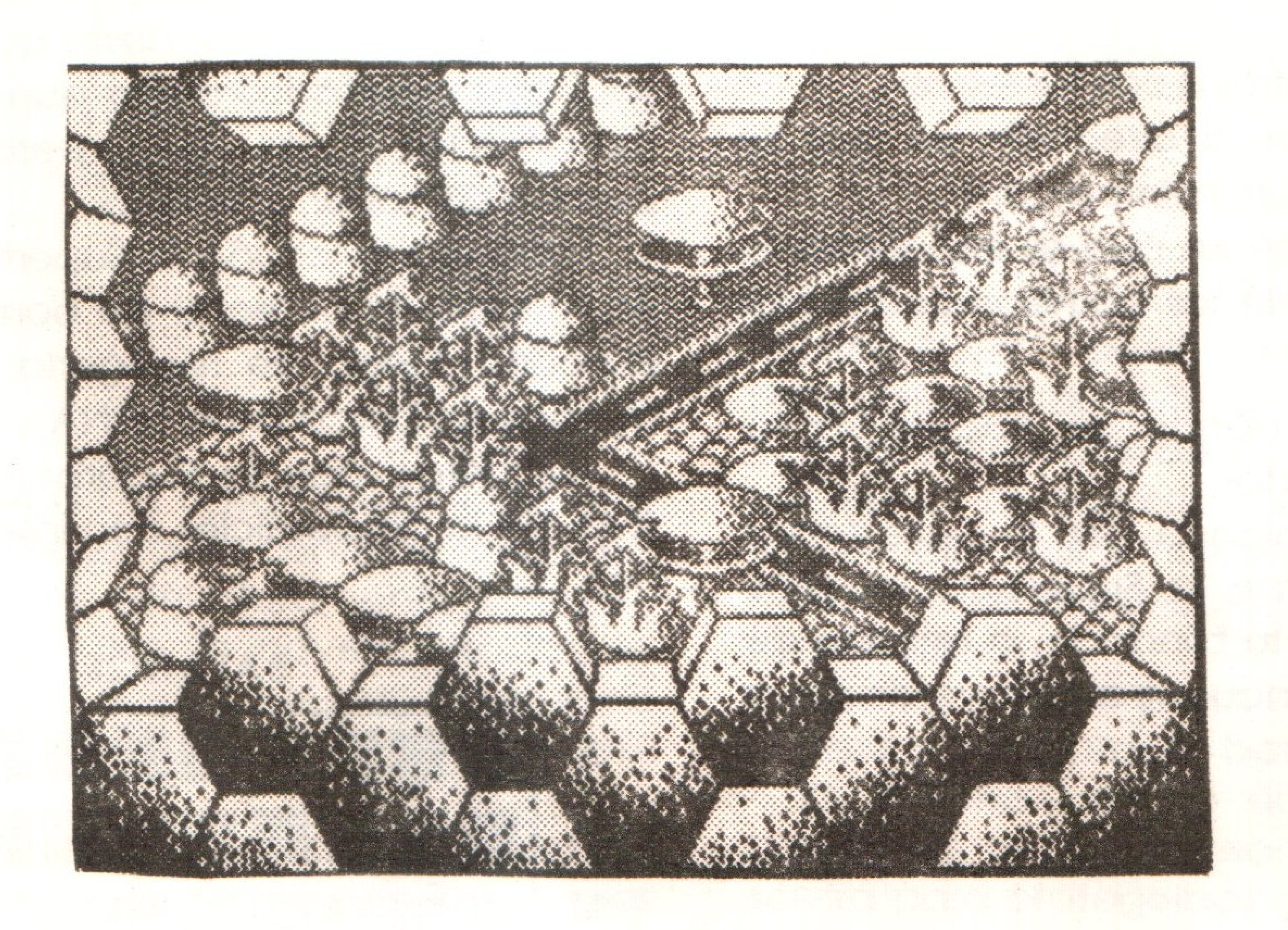
Paradise, la capital de Amaurote ha sido invadida por insectos gigantes. Tu misión consiste en eliminar los insectos de toda la ciudad antes de que ellos la destruyan; para lograrlo deberás recorrer los veinticinco distritos que la forman.

Para tan vital misión, el comando te ha dado el mejor equipo que existe en Amaurote: el poderoso blindado "ARACNUS 4" .

Con un sistema de locomoción que remeda las antiguas arañas del lejano siglo veinte, puede llevar hasta cuarenta bombas, las que dirigidas por tu rumbo son un arma letal.

Un poderoso radar diseñado para detectar insectos, bombas y la REINA de los insectos, complementa tu sofisticado equipo.

Luego que aceptes la misión pulsando la tecla de disparo podrás elegir el distrito en que quieres empezar; y serás rápidamente enviado allí con tu blindado.



TUS ENEMIGOS

Apenas te encuentres en las calles verás que te rodean tres clases de insectos:

-**Moscas exploradoras**: que se dedican a encontrar alimento y a detectar tu presencia avisando al cuartel general. No te atacarán pero son difíciles de eliminar ya que tienen movimientos erráticos, pudiendo destruirlas cuando se detengan.

-**Moscas guerreras**: te perseguirán por toda la ciudad intentando tocar al blindado para dañarlo. Son fáciles de eliminar ya que se dirigen directamente hacia tí.

-**La REINA**: se encuentra fija en una zona del distrito, ubícala con tu radar y solicita la Superbomba a tu base.

Para lograr pasar a otro distrito debes eliminar todos los insectos que existan en la zona.

Lamentablemente para tus intereses, la REINA mientras no sea destruída repondrá un insecto por cada uno que elimines.

EL RADAR

El radar lo controlas con las letras:

(Z)-para saber la dirección en que se encuentra el insecto más cercano

(X)-la dirección en que se encuentra la Superbomba o, de las bombas que hayas solicitado

(C)-Indicará dónde se encuentra la REINA de los insectos.

Podrás comunicarte con la base (caps shift) para solicitar: la Superbomba, más bombas, reparar tu blindado, o retirarte de la misión si te encuentras en verdaderos apuros.

La pantalla en su parte inferior y de izquierda a derecha nos indica nuestro puntaje, el daño del distrito en que te encuentras, el número de bombas que te quedan, si tienes o no la Superbomba, el daño de la ciudad y finalmente el tuyo mismo.

Como podrán notar luego de escasos instantes de juego, AMAUROTE es excepcional y sólo quizás se torne un poco lento a veces, pero el balance es excelente.

Algunos consejos

-Cada vez que dispares una bomba vigila el indicador del número de bombas y si está parpadeando indica que la bomba que has disparado aún no ha hecho blanco (contra un insecto o contra una edificación).

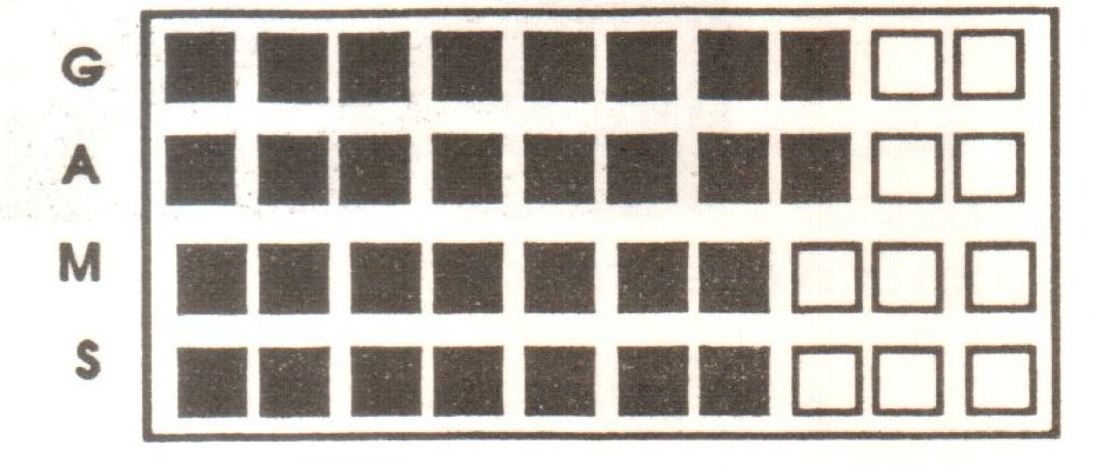
-Puedes disparar una bomba sólo si la anterior ha estallado, por lo tanto hazlo sobre blanco SEGURO y rápidamente .

-Para eliminar a las moscas guerreras utiliza la siguiente táctica: déjalas que te sigan, como tu vehículo es más rápido les sacarás ventaja, luego que lo logres vuélvete en su dirección y dispárales. Sigue avanzando hacia ellas hasta que la bomba les haya acertado, dado que si varías tu rumbo ellas harán igual, perdiéndose la bomba sin haber acertado.

-Una vez solicitada la Superbomba, pon en tu radar el detector de bombas y ve a buscarla, luego de recogerla dirígete sin disparar en busca de la REINA.

Recuerda que la Superbomba es una sóla. No la desperdicies con insectos comunes.

BALANCE:





OCEAN

NAVEGANDO EN LOS MARES ORIENTALES

Proveniente de la casa Ocean llega este interesante juego que contiene fases de estrategia y arcade claramente diferenciadas. Basado en la novela de James Clavell (autor de Shogun) el juego nos ubica en una ciudad oriental de nombre desconocido.

Allí protagonizamos a un ciudadano chino de poca riqueza que sueña con llegar a ser un rico señor de su ciudad.

Avanzando en el juego

Comenzamos en las calles, más exactamente en el puerto sin ningún dinero en nuestro bolsillo; para conseguirlo debemos dirigirnos al restaurante.

En el momento de pagar la comida si decidimos no hacerlo, nos harán pasar al fondo del local y nos prestarán el dinero dándonos un plazo, bajo pena de muerte si no cumplimos.

Con los 300.000 pesos debemos dirigirnos al banco y comprar un barco.

En nuestro camino encontraremos un arma que debemos recoger, ya que nos servirá para protegernos de los ladrones de la ciudad.

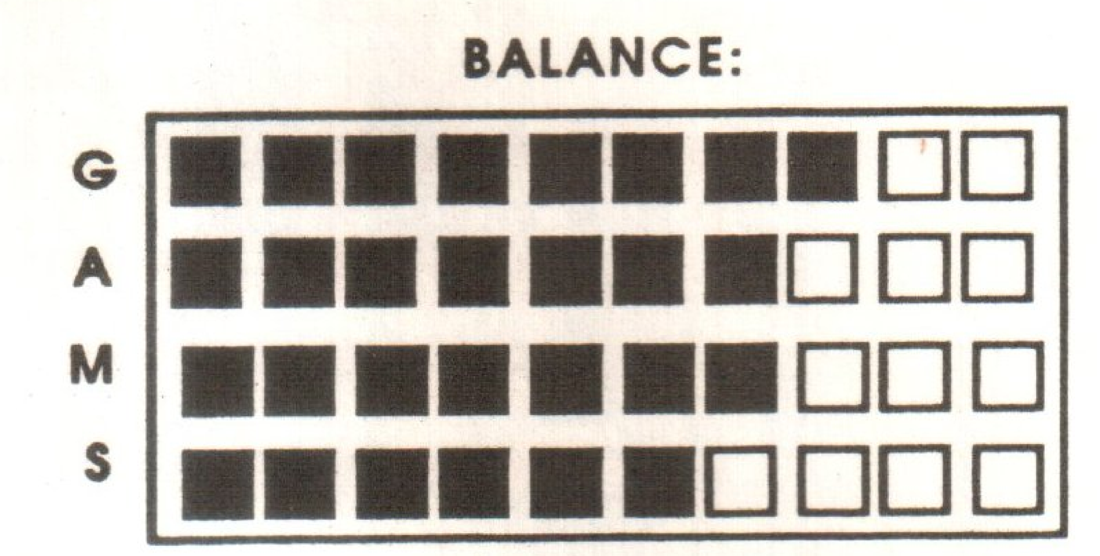
Comprar comida y armas, conseguir tripulación para nuestro barco, son tareas que deberemos hacer con cuidado.

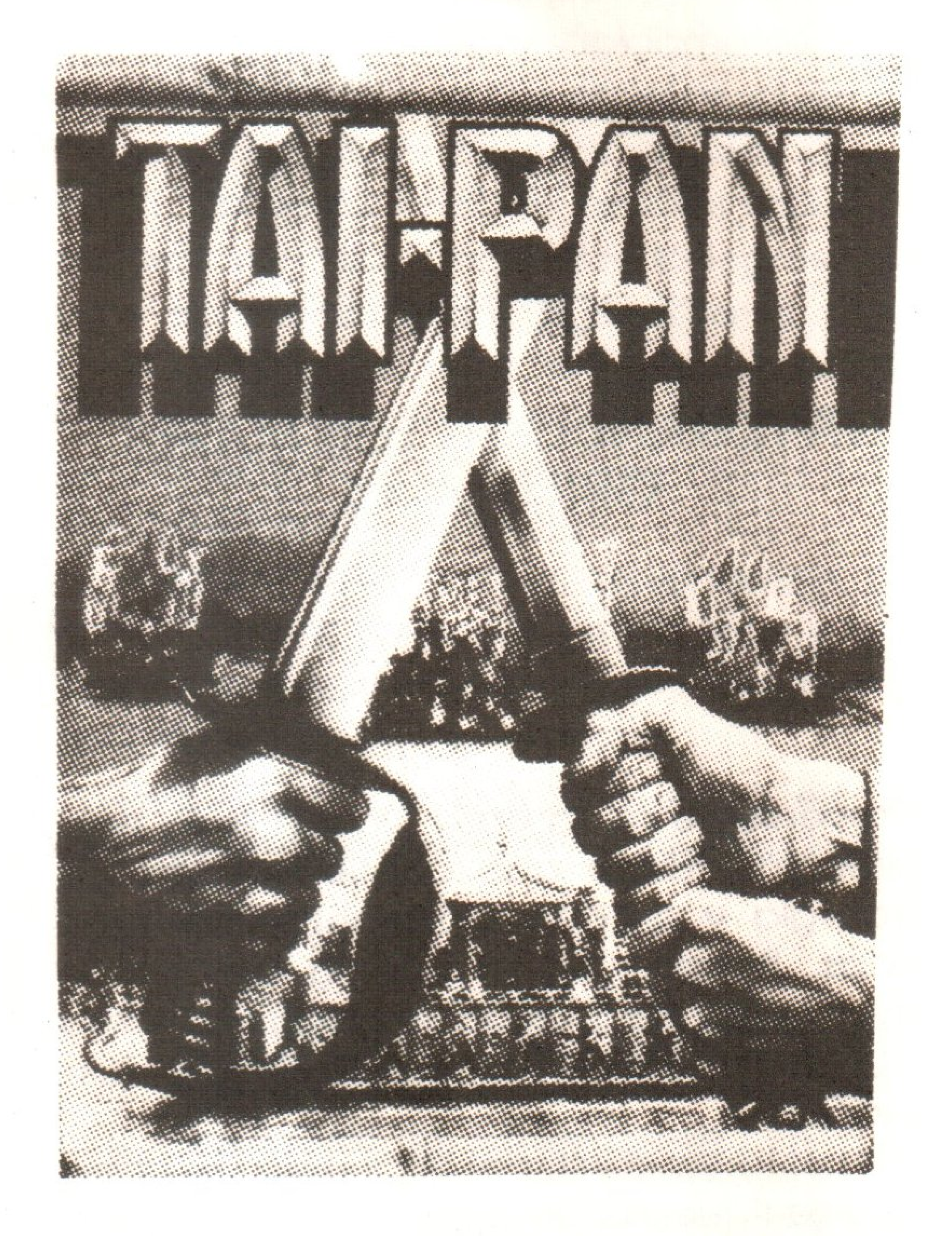
En cuanto a la tripulación, podremos conseguirla de dos maneras. Una, la más segura, yendo al bar (Inn). Allí nos ofrecerán vendernos hombres destinados para tal fin, los que muy difícilmente se amotinarán. La segunda será golpear en la calle con nuestra arma, a personas que anden por allí y así "convencerlos" de que se embarquen junto a nosotros.

En la calle también nos ofrecerán cajas con equipo los que podemos comprar.Igualmente te ofrecerán: mapas, telescopios y otros elementos de navegación.

Ten cuidado con golpear a los policías porque serás detenido por unos días y perderás tiempo vital. Si eres detenido varias veces perderás la partida en juego.Y no derroches dinero en los lugares de diversión, si quieres progresar.

BALANCE:





Las etapas

El juego tiene tres fases: en la ciudad, en el mar y en combate. Manejarás al protagonista por íconos para tomar objetos, comprar y vender. La fase de combate es similar a los juegos tipo Gauntlet.

TAI PAN es un juego tipo estrategia en el que podemos decidirnos a ser comerciantes o piratas. Según que elijamos, deberemos actuar.

Los mensajes aparecen en forma de pergamino lo que hace que sea muy original.

CHRONOS

MASTERTRONIC

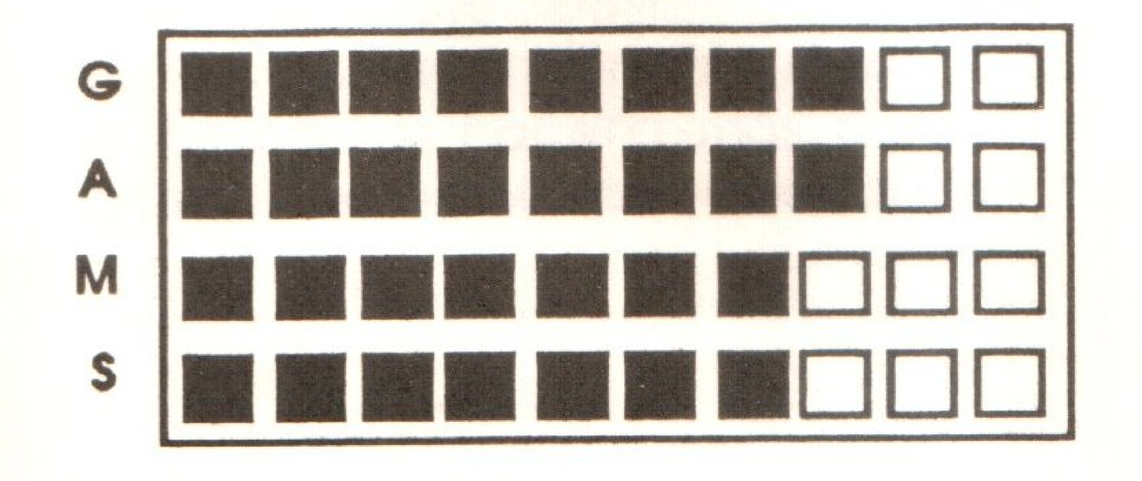
OTRA AVENTURA ESPACIAL

En Inglaterra existe un grupo de compañías que trabajan la denominada línea BUDGET o barata. Lamentalemente sus programas carecen, en general de niveles medios de calidad. Mastertronic que comenzó su actividad como una más en ese grupo, lenta y firmemente se ha ido transformado en una de las llamadas BIG'S (grandes). Dos de sus últimas producciones ratifican el hecho. Amaurote primero y Chronos después marcan ese nuevo rumbo.

En CHRONOS participamos de un programa de acción típico, dónde los elementos se manejan sin sorpresa y el desarrollo es, en líneas generales, predecible.

Sin embargo, el resultado es atrapante, excelente sonido dado por una tonada atractiva y muy pegadiza, que hacen desde su mismo inicio un juego verdaderamente adictivo.

BALANCE:



Por supuesto que inumerables etapas e inumerables enemigos encuadran también a CHRONOS dentro de un arcade sin fin.

Pero extrañamente, podemos jugar tranquilamente durante varios minutos los que son tan disfrutados, que una vez finalizado el juego, nos invitan a reiniciarlo.

Por supuesto que para avanzar se requiere de cierta habilidad y reflejos, pero creemos que no existen lugares impasables con un poco de práctica.

Entonces con un poco de paciencia, memoria, y velocidad para disparar en el lugar correcto podrás avanzar un largo trecho en este interesante programa.

Gráficos bien cuidados, variados, movimiento de gran calidad y la buena música hacen, como comentábamos anteriormente, de éste, un programa muy disfrutable.

MEGALASER

Para facilitar las cosas, que a partir de cierto punto se hacen realmente difíciles, les damos una ayudita.

Luego que hayan finalizdado una partida común, introduzcan en el HIGH SCORE, en lugar de su nombre, la siguiente frase: JING IT BABY

Al volver al menú principal verán que ha aparecido una nueva opción, la número siete que dice: 7) MEGALASER OFF. Digiten el siete y verán 7) MEGALASER ON.

Tendrán ahora un super disparo, que sin duda le ayudará a avanzar más, casi sin dificultad.

UTILIDADES

Muchas veces hemos querido, por uno u otro motivo, alterar el tamaño de una pantalla de algún juego, o la propia.
En base a los numerosos pedidos al respecto exploraremos hoy, un famoso programa denominado "SCREEN COMRESSOR".
El mismo , si bien es sencillo, consta de dos rutinas para el tratamiento de pantallas.

REDUCCION EN ANCHO

La rutina tiene un mecanismo de funcinamiento basico, por el cual se toma 1 byte por cada dos reales, obteniéndose una imagen al 50% del tamaño real.

Lamentablemente, no es posible con ella la reducción de atributos, por lo que recomendamos que "desatributen" la pantalla, dejándola en sólo paper 7 e ink 0.

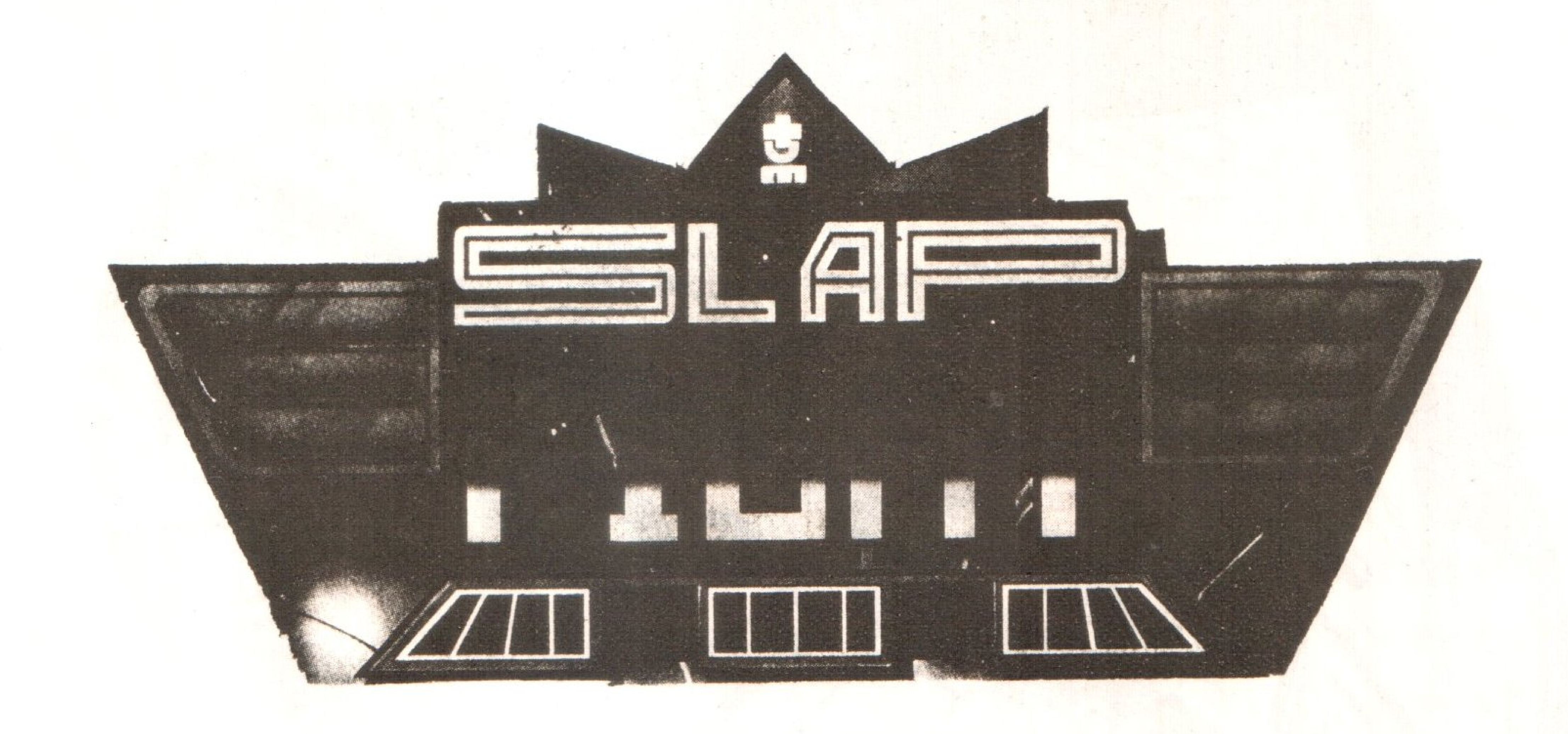
REDUCCION EN ALTO

Prara lograr un efecto similar, sólo que en sentido vertical, encontraremos en esta rutina un buen uso.
Los listados no son excesivamente largos, pero recomendamos poner especial atencion en las DATAS, pues un numero alterado le cambia todo el significado al Código de Máquina.

La dirección de carga, aconsejamos sea entre las direcciones 30000 y 40000.
En caso que deseen comprimir una pantalla, cárguenla en modo Screen$, ejecutando a continuación RAND USR 40000 (SI ANTES YA EJECUTARON EN ESA DIRECCION.)

La rutina se habilita con RAND USR 65270

Esta rutina necesita evidentemente de un complemento: rutinas para "descomprimir", que las publicaremos en el próximo número.



IMAGINE

UNA MISION SUICIDA

El reporte que llego a la base RAMDON X decía: Enviar mejor piloto STOP mejor nave STOP hacia planeta ORAC STOP invadir y destruir STOP.

El mejor piloto eres tu, la mejor nave: SLAP FIGHTER. Lo único que queda es dirigirte hacia el planeta Orac y cumplir la misión.

Tu nave, la más sofisticada del SIGLO 34, tiene la increíble posibilidad de ser mejorada en plena misión. Al ir destruyendo enemigos podrás hacerla más potente si recoges las estrellas que quedan en tu camino.

TUS ARMAS

En tu pantalla a la izquierda verás una lista de las mejoras que son posible hacerle a tu nave y, durante la misión, una flecha te indicará cuál puedes activar.

Speed-aumenta la velocidad de tu nave cinco veces.

Shot-duplica tu disparo.

Side-disparas además hacia tus dos lados.

Wing-tu nave adquiere dos alas más.

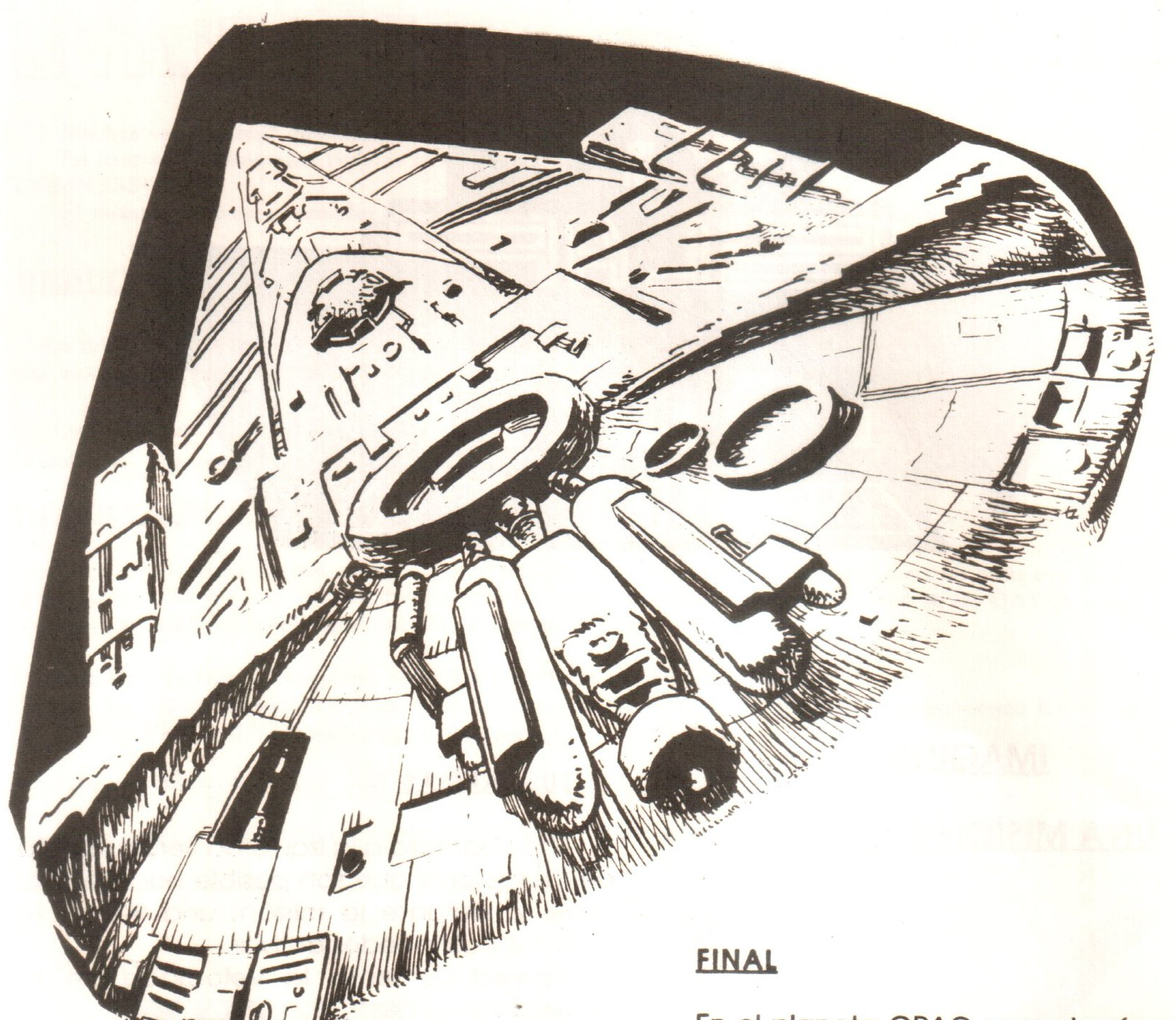
Bomb-de gran utilidad en los momentos más apremiantes ya que elimina todos los enemigos que están en la pantalla.

Laser-potencia tu disparo, haciéndolo independiente de la distancia.

Homing missil-disparas misiles dirigidos.

Shield-te brinda una barrera protectora.

Tus enemigos tienen la ventaja sobre ti, ya que poseen misiles dirigidos que harán exigir a fondo tus habilidades para conducir la SLAP FIGHTER.



FINAL

En el planeta ORAC encontrarás escuadrones, naves solitarias, bases lanza misiles, insectos gigantes y un sinfín de enemigos que te eliminan tan rápido que es imposible describirlos.

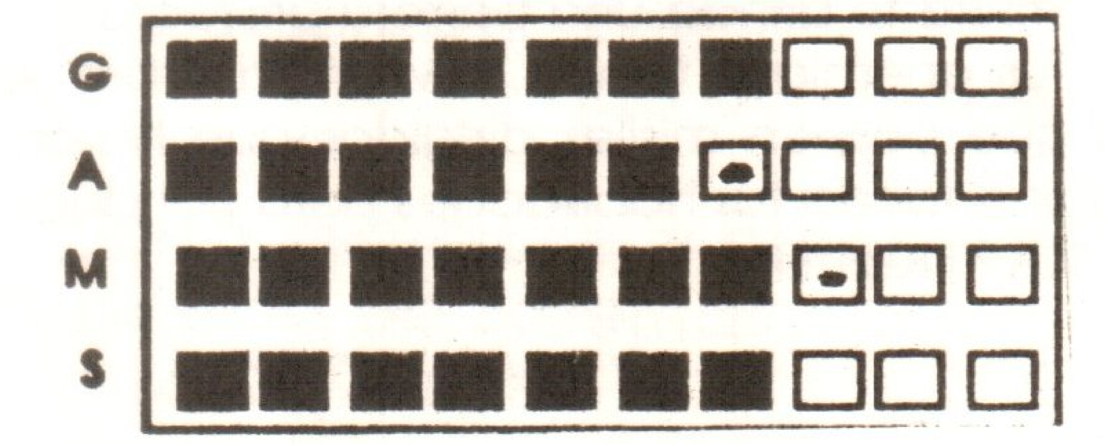
No te asombres si en más de una ocasión te preguntas por qué explotaste en mil pedazos.

Cada vez que seas eliminado aparecerás en la misma zona del planeta que te encontrabas pero, sin ninguna de las mejoras que tuvieses momentos antes en tu nave.

Este es otro éxito de Imagine , quien convierte este programon de la compañia japonesa TAITO CORP en una maravilla.

Consejo: olvídate de "Terra Cresta", "Xevius" y similares, busca ya mismo este increíble SLAP FIGHT.

BALANCE:



UTILIDADES

Hoy te presentamos tres pequeños programas para experimentar las increibles posibilidades de sonido y gráficas del código de máquina. Digita los cargadores en basic, grábalos y posteriormente ejecútalos para prevenir ,alquier error

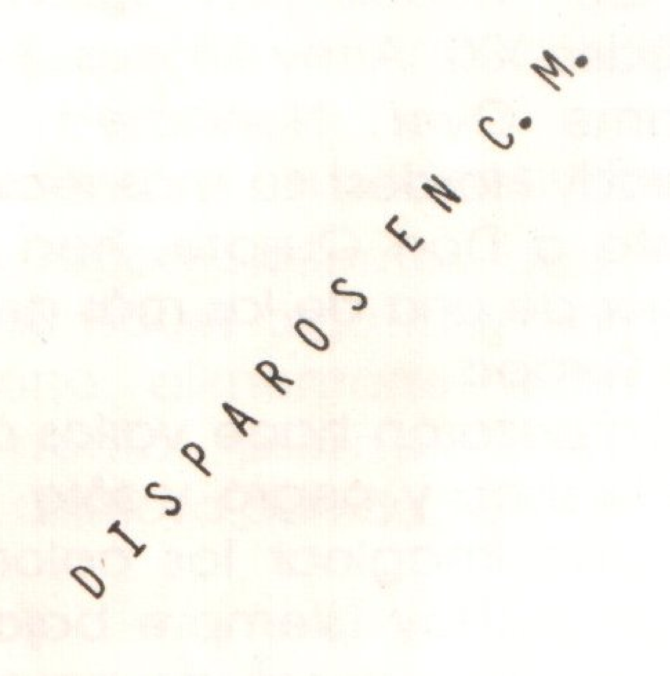
ORGANO COMPUTARIZADO

```
CARGADOR EN BASIC:

10 CLEAR 59999: FOR G=60000 TO
   60045: READ A: POKE G,A: NEXT
   G
20 CLS : INPUT "LARGO DE CADA NO
   TA(10-255)";L: POKE 60004,L
30 PRINT "1-9=ESCALA"'"0=INTRODU
   CIR NUEVO LARGO"
40 LET A$=INKEY$: IF A$="" OR A$
   <"0" OR A$>"9" THEN GO TO 40
50 IF A$="0" THEN GO TO 20
60 LET A=VAL A$: LET A=A*20:
   POKE 60001,A
70 RANDOMIZE USR 60000: GO TO 40
80 DATA
33,180,0,17,59,0,6,10,22
9,213,197,205,181,3,193,209,225,
5,120,254,0,40,3,43,24,238,6,10,
229,213,197,205,181,3,193,209,22
5,5,120,254,0,200,35,24,239,0,
```

```
CARGADOR EN BASIC.

10 CLEAR 59999: FOR g=60000 TO 6
   0022: READ a: POKE g,a: NEXT
   g
20 REM demostracion
30 POKE 60004,(0 AND RND<.5)+(20
   0 AND RND>.5)
40 FOR g=1 TO RND*10: LET a=USR
   60000: NEXT g
50 GO TO 30
60 DATA 33,0,0,14,0,22,1,126,230
   ,251,211,254,65,16,254,38,21,
   32,242,12,32,238,201
```

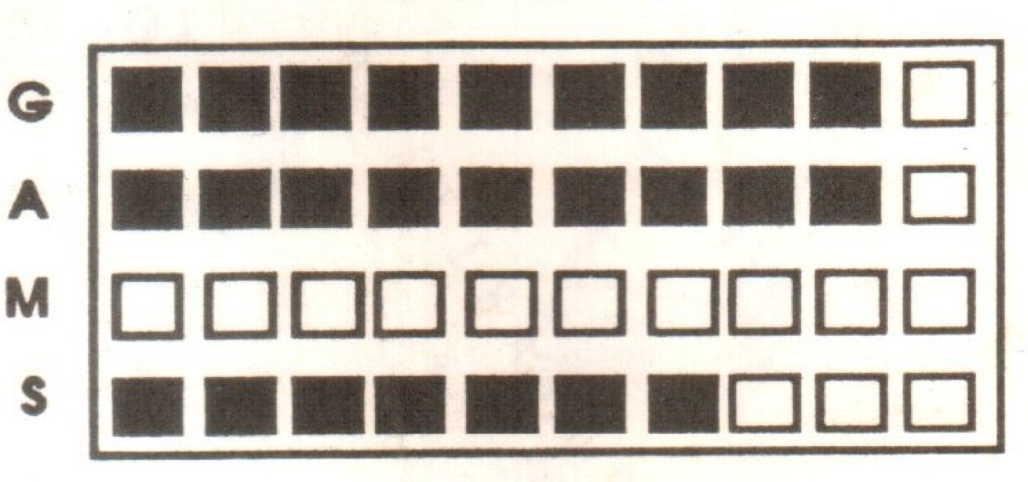


sigue en la página 38

DON QUIJOTE



BALANCE:



G	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
A	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
M	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
S	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

DINAMIC

SI CERVANTES LO VIERA

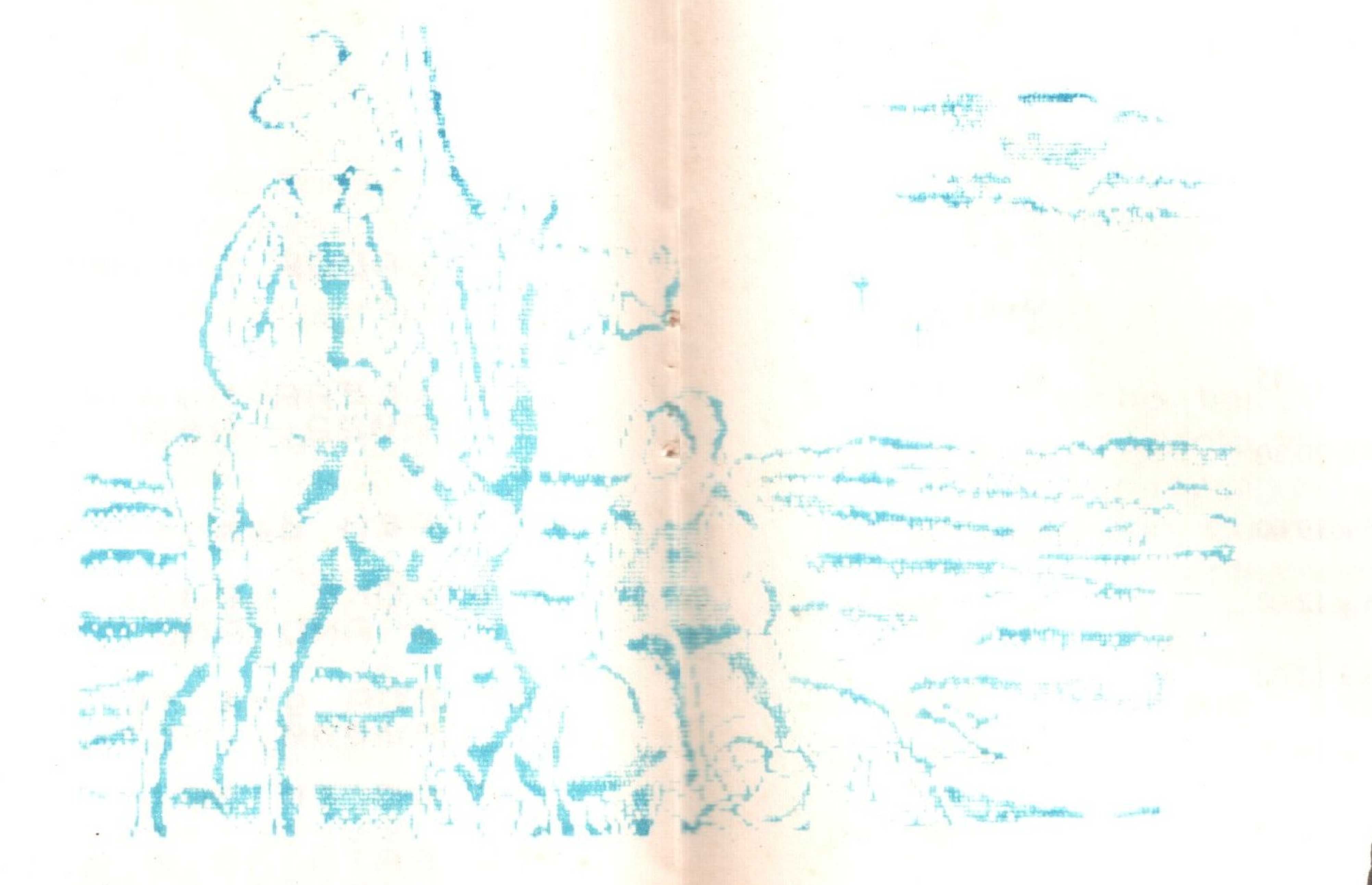
Por momentos no sé como puedo sorprenderme cuando éstos fantásticos hermanos Ruiz lanzan AL MERCADO un nuevo juego.

Es que desde el momento en que nos enteramos de un futuro lanzamiento estamos expectantes, ya que existe un 99% de probabilidades de que sea un excelente programa.

La notable "SOFTgrafía" que estos jóvenes españoles tienen, los avala.

Salmazoon, Babaliba, Ole Toro, Abu Simbel, Videolimpics, Sgrizam, Dustin, Arquímedes XXI, Army Moves, Fernando Martin, Game Over, Nonamed, Cobra's Arc, y Freddy Hardest su más reciente realización junto a Don Quijote, han redondeado la labor de una de las más geniales empresas de Europa.

Empezaron hace varios años, junto a un TV blanco y negro y sólo 17 años, dónde debían imaginar los colores en sus programas. Hoy (siempre bajo su supervisión) tienen un número de programadores que junto a ellos lanzan a DINAMIC a la cima.



Don Quijote cumple con los requisitos de toda aventura conversacional típica, pero tiene dos elementos que la destacan. Los gráficos tienen la calidad habitual de Dinamic y la historia, muy respetuosa de la novela de Cervantes de la que te traemos algunos pasajes:

"En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no hace mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, flaco y galgo corredor".

"Una olla de algo más vaca que carnero ...."

Tu objetivo final es conseguir los amores de Dulcinea del Toboso, tu dama.

Para lograrlo deberás antes armarte en caballero, y ole I.

Cuando te sea solicitada la clave, para jugar la segunda parte, deberás digitar:

EL INGENIOSO HIDALGO

COMANDOS DE AYUDA

GRABAR- Para guardar la partida hasta ese punto en cassette.

CARGAR- Toma la partida abandonada por el comando anterior.

MODO- Nos permite jugar con dibujos o sin ellos

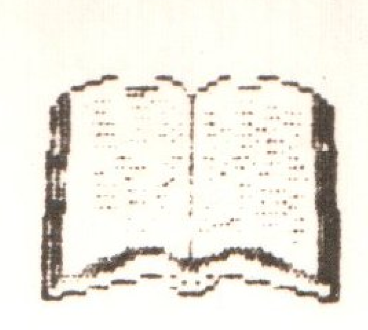
MIRAR- El computador redescribirá la escena

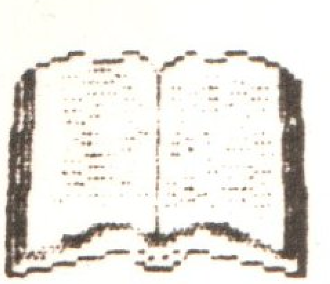
ACABAR- Abandona la partida

AYUDA- Puedes obtener información adicional

I- Te da el inventario de tus pertenencias.

Por último te recomendamos que no olvides que debes hacer algo muy normal para toda persona: alimentarte. Si no lo haces verás como pierdes fuerzas lentamente y por último la partida.







CURSOS

En TK-SOFT brindamos cursos de LOGO y BASIC para niños, jóvenes y adultos. Procuramos enseñar el manejo básico de la computadora y, a la vez, despertar el entusiasmo por crear e investigar con ella.

LOGO lo recomendamos a todos quienes deseen explorar las posibilidades del lenguaje y de su propia imaginación. Admitimos niños desde los 7 años en adelante. También tenemos un curso para adultos, sean o no docentes.

Los grupos de BASIC se integran con adolescentes o adultos, procurando que sean homogéneos en edad.

Los cursos iniciales duran 1 ó 3 meses y, si los alumnos desean seguir profundizando, pueden hacerlo en cursos subsiguientes.

Los horarios posibles son:

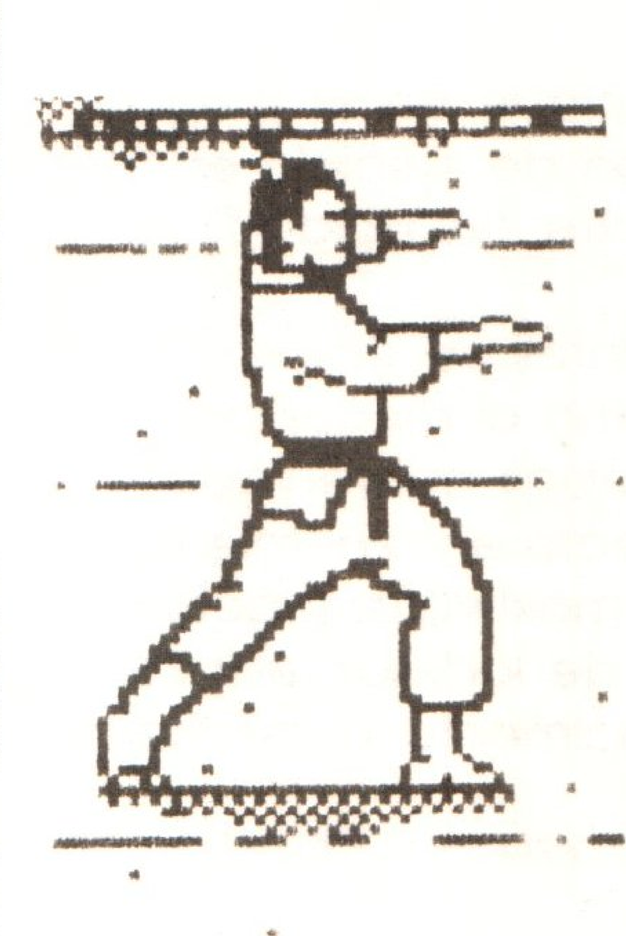
LOGO

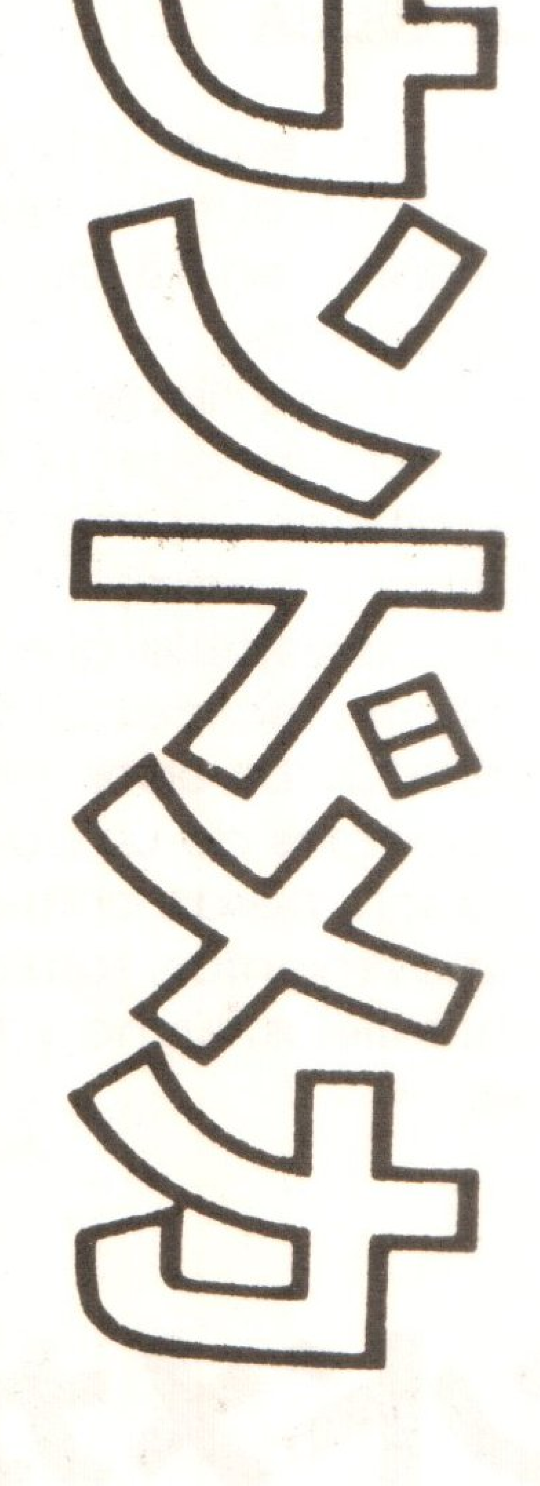
COMIENZO:	12/01/88	HORARIO: 9:00 a 10:15	Lunes y miércoles
		HORARIO: 10:30 a 11:45	Lunes y miércoles
		HORARIO: 16:00 a 17:30	Lunes y miércoles
COMIENZO:	8/01/88	HORARIO: 9:00 a 10:30	Viernes
		HORARIO: 16:00 a 18:00	Viernes
COMIENZO:	9/01/88	HORARIO: 9:00 a 11:00	Sábados
COMIENZO:	9/01/88	HORARIO: 11:15 a 13:00	Sábados

BASIC

COMIENZO:	12/01/88	HORARIO: 9:00 a 10:15	Martes y jueves
		HORARIO: 10:30 a 11:45	Martes y jueves
		HORARIO: 19:15 a 20:30	Martes y jueves
COMIENZO:	11/01/88	HORARIO: 17:45 a 19:00	Lunes y miércoles
COMIENZO:	8/01/88	HORARIO: 10:45 a 12:00	Viernes
BASIC		HORARIO: 10:45 a 12:00	Viernes
BASIC		HORARIO: 17:45 a 19:00	Martes y jueves
BASIC		HORARIO: 19:15 a 20:30	Lunes y miércoles







EN EL IMPERIO DEL HONOR

LA HISTORIA

Durante mucho tiempo, los Samurai formaron el más selecto grupo de soldados que emperador o rey alguno pudiese pedir para su protección. Cuándo el honor era una premisa permanentemente presente en todos los actos de los hombres, ellos tenían uno de los lugares más destacados en una sociedad en que saber luchar era primordial.

El JUEGO

Supuestamente has conseguido que el mejor maestro Samurai te tome como alumno. Deberás aplicarte en el aprendizaje, puesto que serás juzgado y castigado si golpeas o te comportas sin respetar las normas del código Samurai.

Para capacitarte en cualquiera de las tres especialidades, a saber:

KARATE, KENDO y ESPADAS, deberás vencer a un verdadero experto en cada género y así finalmente, si logras vencerlos a todos, convertirte en Samurai.

LA LUCHA

Puedes vencer a tu enemigo por puntos o por knokt out, lo que te ascenderá de categoría en la especialidad que estés combatiendo.

El entrenamiento es clave en el juego, debiendo escoger el tipo de ejecicio en el que desees especializarte (velocidad, resistencia o fuerza).

Es aconsejable que antes de empezar a combatir, realices un turno al menos por el CIRCUITO. Diversas pruebas cubren todos los aspectos de un correcto entrenamiento, estas son: pesas, correr, makiwara, práctica de movimientos, rotura de ladrillos, respiración, reflejos, lucha y finalmente la meditación.

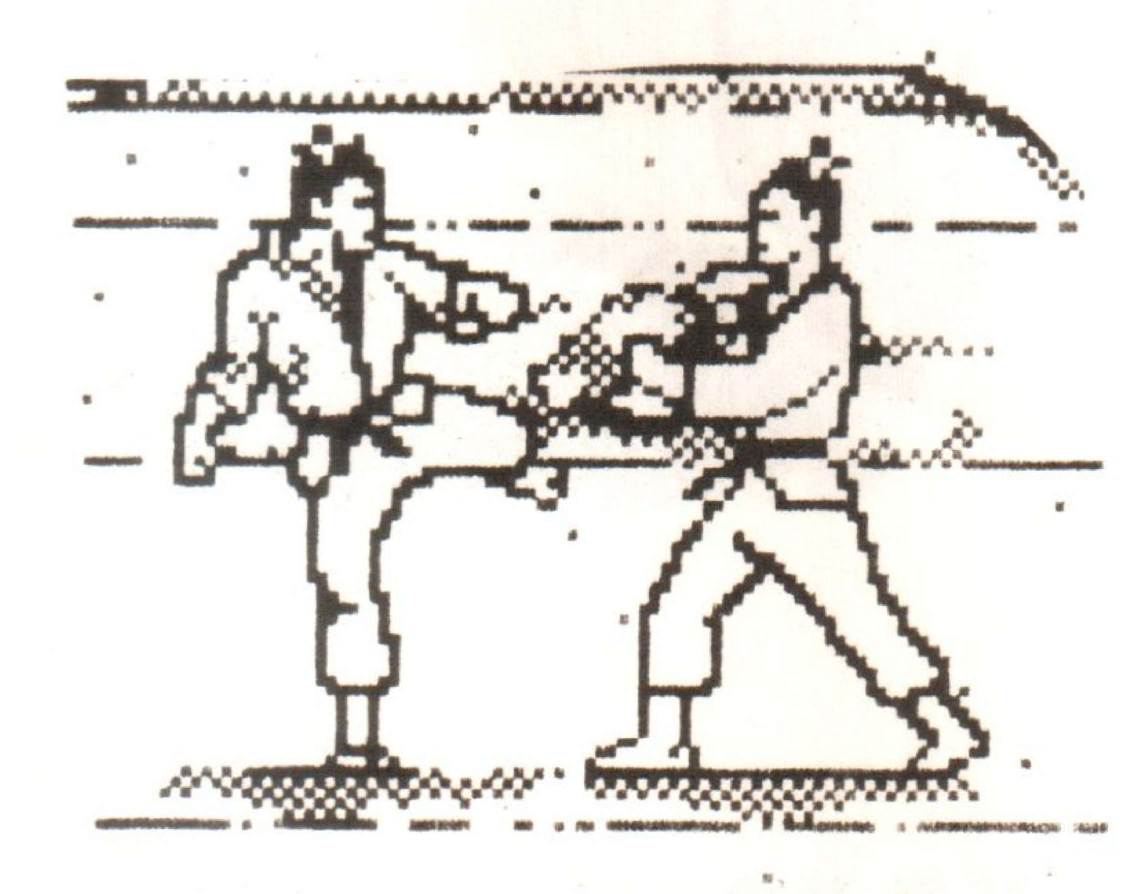
ンドメカの知識

いと損するサウ

知らない

研究

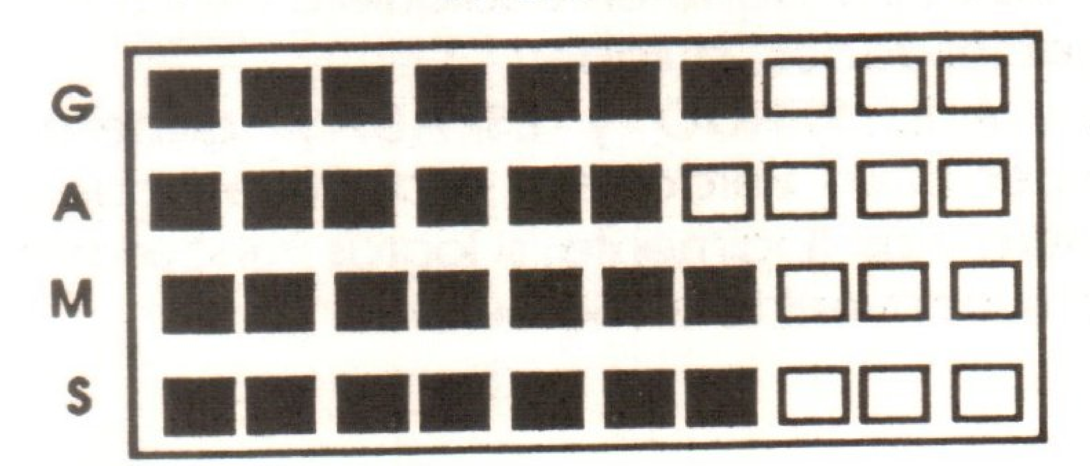
かり



En caso de que te comportes como un buen alumno, tu maestro te dará más energía y habilidad, que te será realmente necesaria en la etapa final, dónde al combatir con espadas, o vences o mueres en el intento.

SAMURAI TRILOGY es un buen programa, especialmente recomendado para entusiastas del género y que ha sido realizado con el sistema de carga múltiple.

BALANCE:



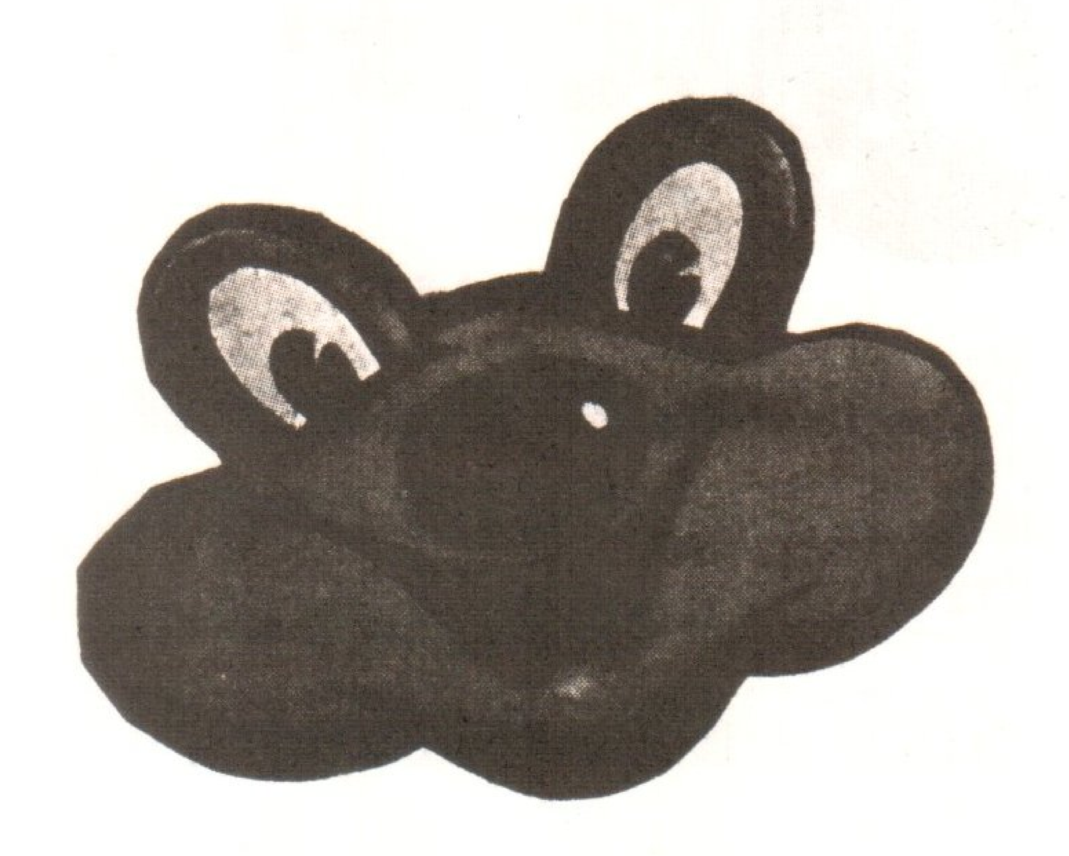
'THING' BOUNCES BACK

LA INVASION DE LOS JUGUETES

Este es un programa realizado por Gremlin Graphics, empresa creadora de numerosísimos éxitos como son: KRAKOUT, FURURE KNIGHT, THE WAY OF THE TIGER, SAMURAI TRILOGY, y el actual DEATH WISH III (el Vengador Anónimo 3) entre otros, se lanza con todas sus fuerzas en la producción de THING BOUNCES BACK.

La historia cuenta que el malvado Toy Globin, deseoso de dominar al mundo, ideó su arma mas poderosa: los juguetes come hombres.

La única esperanza de salvar el mundo es "THING" una especie de "robot juguete" que se mueve por medio de saltos y dada su gran habilidad para moverse en escaleras, plataformas, y escapar a trampas inesperadas, es el más indicado para penetrar a la fábrica de Toy Globin y detener esa peligrosa producción.



BALANCE:

G	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
A	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
M	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
S	■	■	■	■	■	■	☒	□	□	□

Para lograrlo debes juntar cuatro piezas de la computadora central de cada uno de los once niveles que tiene la fábrica (cada nivel tiene doce pantallas).

Las cuatro piezas son: un cassette, listado de un programa, un disquette y un disco rom.

Además de los juguetes enviados por Toy Globin para molestar a THING, hay objetos que nos pueden ser de ayuda; como ser: corazones que dan una vida extra, escudos que dan invulnerabilidad transitoria, fichas con distintos puntajes (200,300 o 500 puntos), soles con 1k que también dan puntos, etc. Pero existen objetos que pueden lastimar a THING, como pesas que caen sobre él y alimañas varias..

No debemos olvidarnos del sistema de aire, que dará a nuestro protagonista la oportunidad de elevarse.

Encontramos otros elementos en este fantástico mundo que son para destacar.

-Letra E: permite salir del nivel, pero utilízala sólo cuando hayas juntado las cuatro piezas del nivel. Si lo haces antes perderás una vida.

-Lasers: sostienen las plataformas. Cuidado con que THING sea tocado por un láser ya que le quitará vital energía.

-Plataformas misteriosas: son de color rojo. THING las puede golpear con su cabeza y de ella pueden aparecer cualquiera de los objetos ya descriptos.

-Barreras: de activación lenta. Si no reaccionas podrás quedar encerrado en un sector del cual sólo podremos salir pulsando la letra **Q**, perdiendo una vida.

THING BOUNCES BACK es un programa que nos mantendrá interesados constantemente, aunque al principio nos cueste obtener un correcto manejo del protagonista.



RANKING TOP 10

Esta es la lista de los diez títulos MAS SOLICITADOS en TK-Soft por usuarios de TK-90, TK-95 y compatibles.
Podrás participar enviando la lista de tus preferidos por carta o personalmente a Soriano 965, y allí depositar tu voto, con el cual podrás participar en un sorteo de 10 títulos a elección en TK-SOFT.
El nombre del/la ganador/a será publicado en nuestro próximo número.

Pos. actual		Mes ant.	Título	Empresa	Tipo
1	▲	3	FERNANDO MARTIN	DINAMIC	DEPORTIVO
2	▲	5	HIDROFOOL	F.T.L.	VIDEO AVENTURA
3	▼	1	GAME OVER	DINAMIC	ARCADE
4	◄	4	NEMESIS THE WARLOOK	MARTECH	ARCADE
5		NEW	DON QUIJOTE	DINAMIC	CONVERSACIONAL
6	▲	10	BARBARIAN	PALACE SOFT	ARCADE
7		NEW	SLAP FIGHT	IMAGINE	ARCADE
8		NEW	LIVING DAYLIGHTS	DONMARK	ARCADE-AVENTURA
9	▼	6	ACE OF ACES	U.S GOLD	SIMULADOR DE VUELO
10		NEW	CHRONOS	MASTERTRONIC	ARCADE

CUPON DE VOTACION

Mis diez preferidos son:

Nombre: ________________________________
Dirección : ________________________________
Teléfono : ________________________________

1- ________________________ 6- ________________________

2- ________________________ 7- ________________________

3- ________________________ 8- ________________________

4- ________________________ 9- ________________________

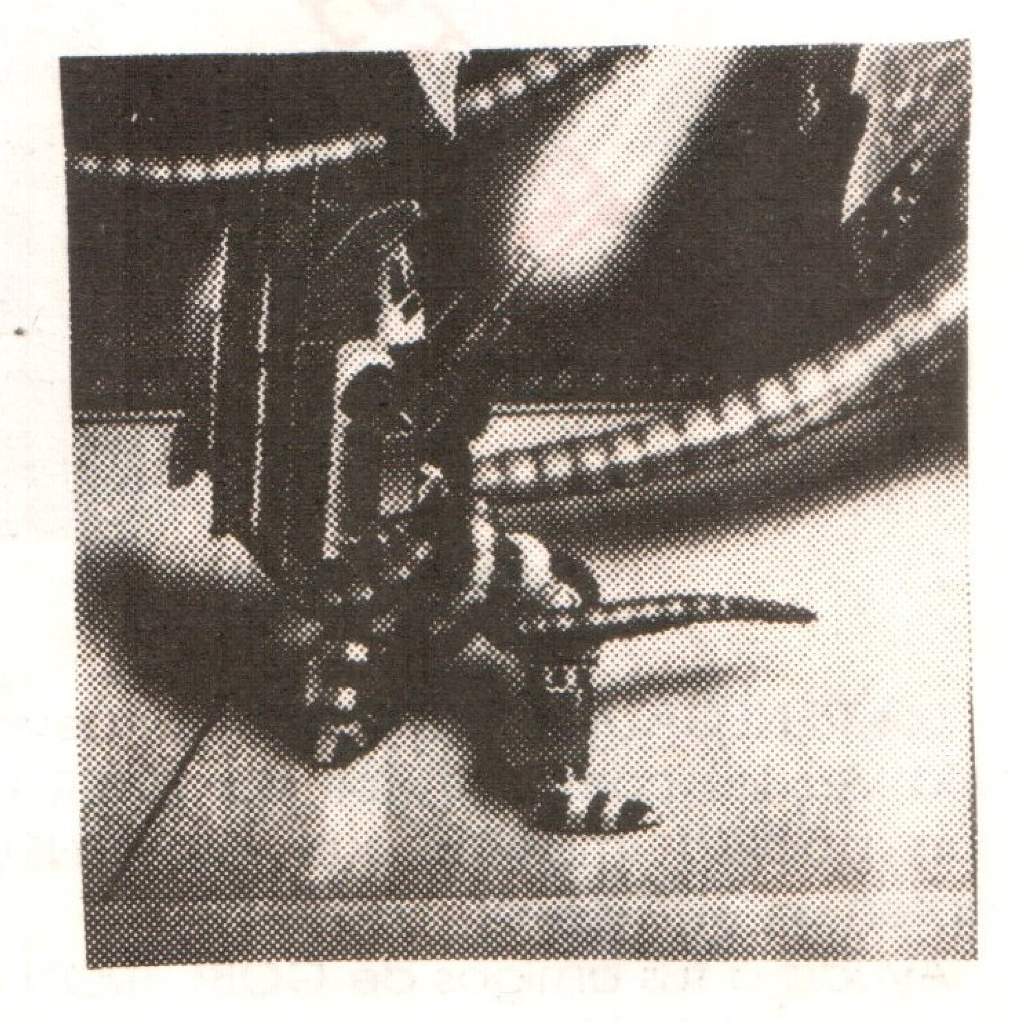
5- ________________________ 10- ________________________

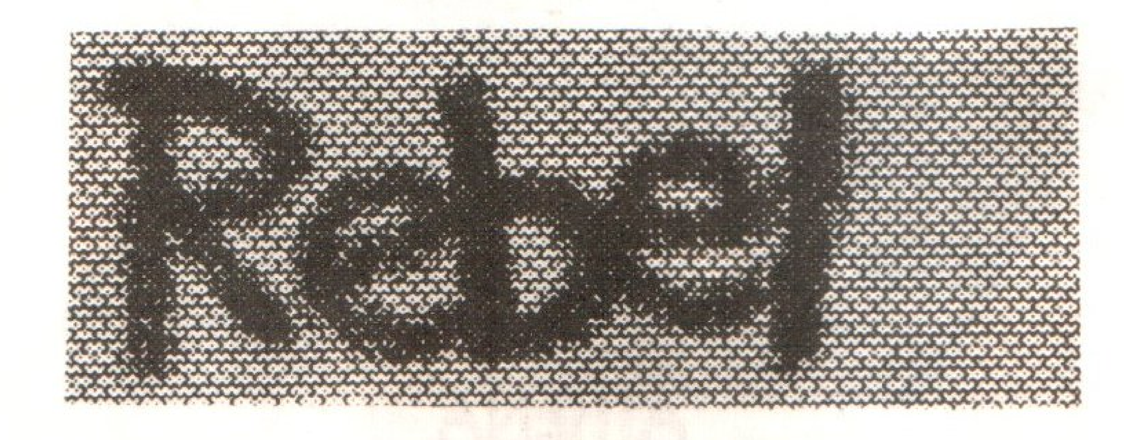
TOP SECRET

En esta sección intentaremos mantenerlos al tanto de los recientes y futuros lanzamientos en el mercado europeo.

SIDE WISE

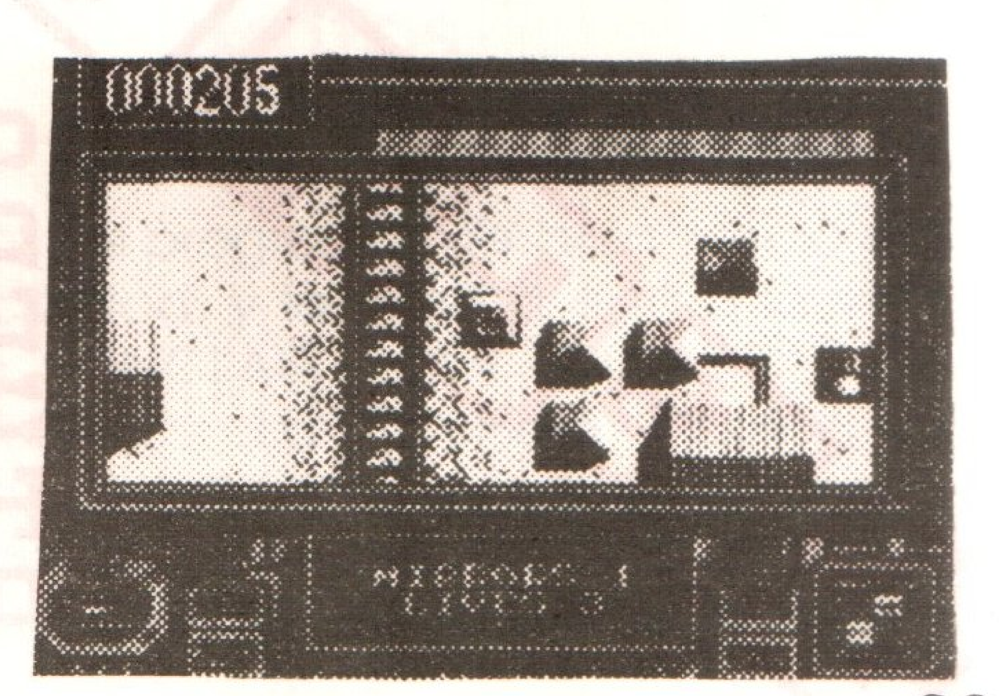
Producido por ODIN, los creadores de Heartland, I.C.U.P.S y Robin Hood, este juego es sin duda candidato a número uno.
Se menciona en medios europeos que es superolor a Exolon, lo que por supuesto es decir bastante.
Protagonizado por un soldado, quién debe destruir todo lo que se mueva a su alrededor a través de los cuatro mundos que conforman esta aventura, SIDE WISE estará pronto entre nosotros.





REBEL

A bordo de un ultra sofisticado tanque, y de la mano de VIRGIN GAMES nos trasladamos al campo de batalla.
Intentarás escapar de una base enemiga poblada de Robo-tanks.
Diez niveles te garantizan acción del mejor nivel por un buen tiempo.



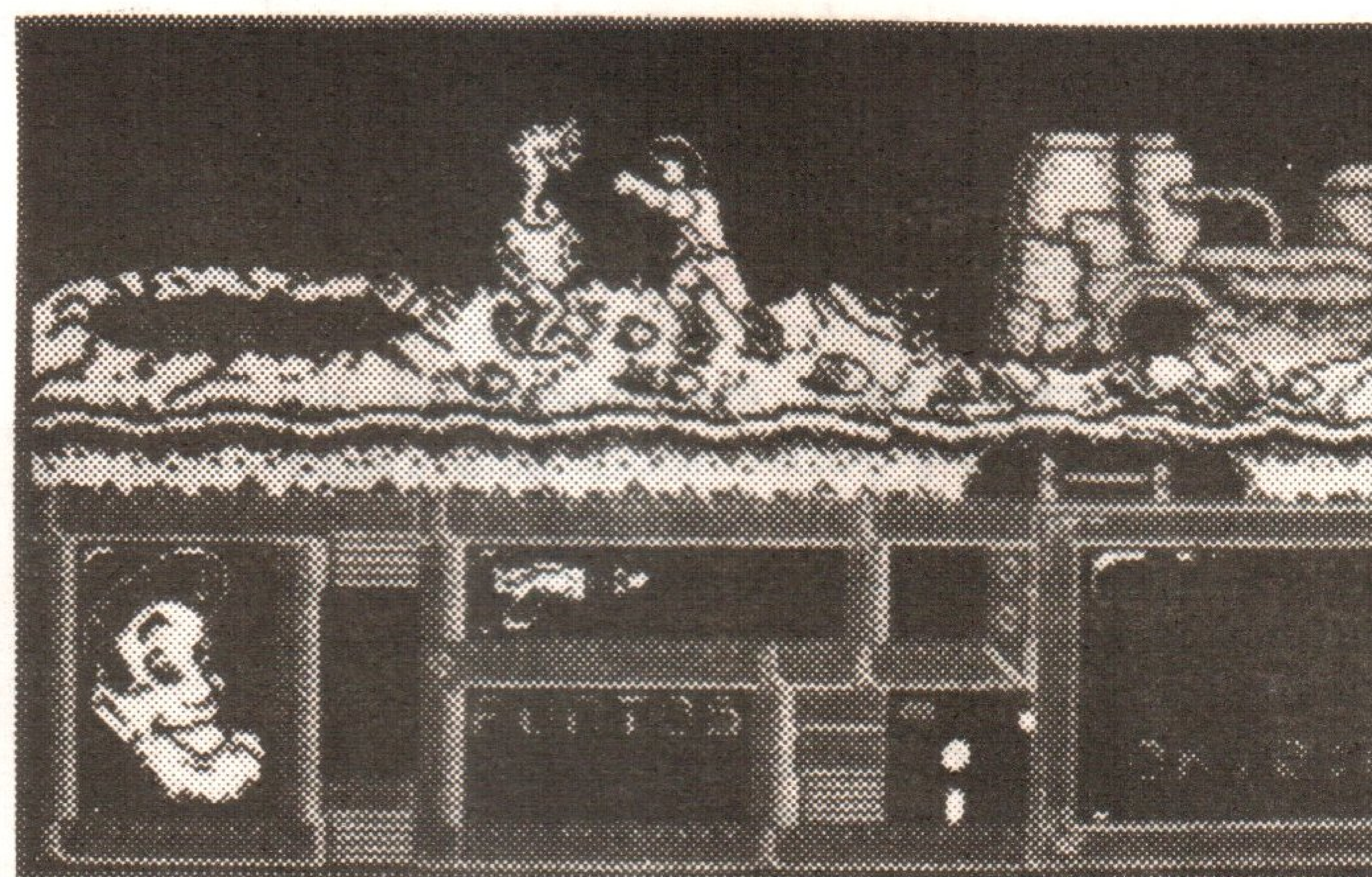
FREDDY HARDEST

No pienso hacer mayores comentarios, basta sólo decirles que es otro programa DINAMIC, con lo habitual de DINAMIC: gráficos excelentes, igual movimiento y un sonido que no se queda atrás.

Ayuda a Freedy a escapar del planeta en que ha "aterrizado".





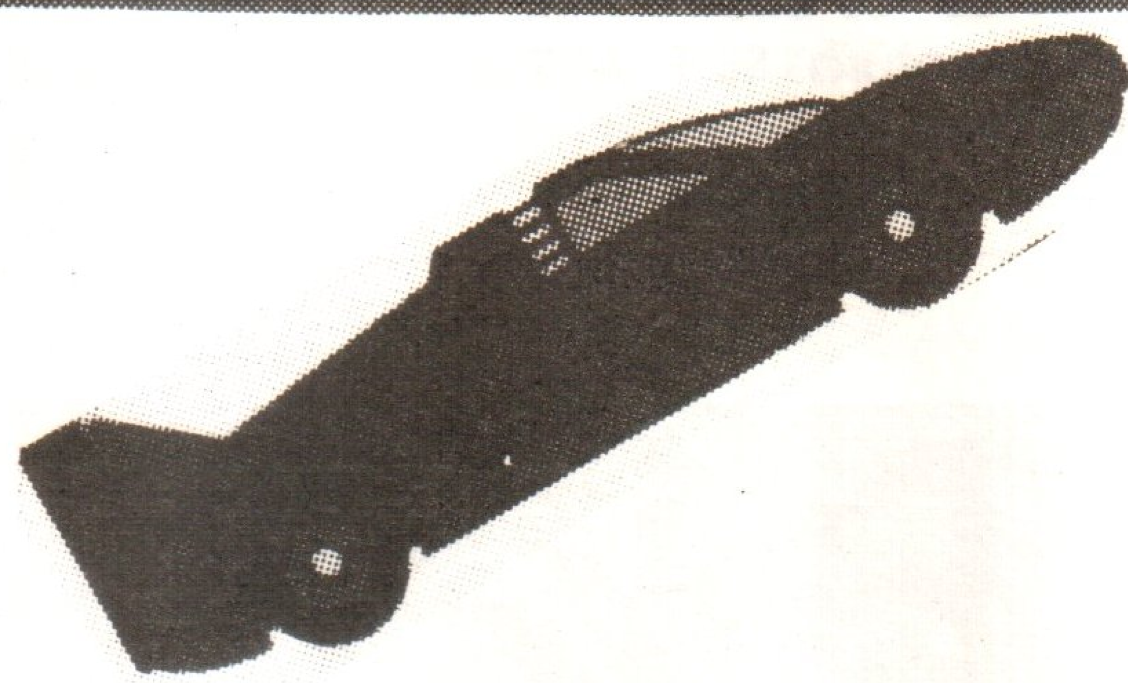


GOBOTS

Los RENEGADOS han atacado nuevamente. Esta vez los comandados por LIDER UNO no han podido impedir que los RENEGADOS rapten un GUARDIAN.

Ayuda a tus amigos de GOBOTRON en este difícil rescate.

Espérenlo, vale la pena



SECRET

ATHENA

ATHENA

Otra conversión de los equipos OCEAN/IMAGINE. Con ATHENA caminando por el bosque, intentaremos evitar los numerosos peligros que la acecharán. Pasarás através de vários mundos, como por ejemplo: el bosque, el mundo congelado, el mar y finalmente el intraducible "buterscoc", "angel delight".

Podrás armarte con diverso equipo, el que irás decubriendo en tu trayecto.

Un programa que promete, habrá que analizarlo con más atención.

THE LAST STORM, TRANTOR

Goll, una compañía nueva hace su aparición en el mundo del Soft. Como debut realmente han descollado, pues TRANTOR es realmente increíble. Gráficos de gran tamaño, buen movimiento y una banda de sonido espectacular.

Trantor, el último galaxi-fighter, debe cumplir su más difícil misión, al infiltrarse en la base enemiga.

Acción sin pausa que te exigirá permanentemente en otro Mega Game, y van...

TRANTOR THE LAST STORM TROOPER

MOTOS

No todos los programas de bajo precio son de mala calidad, y la prueba está a la vista con este "SINCLAIR USER CLASSIC", de MASTERTRONIC. La primera "coin up conversion" de esta empresa, bien realizada con gran colorido y dinamismo.

Un trabajo sin duda de gran nivel técnico y gráfico.

ANALISIS:

EL MUNDO DEL SOFT

HOY: ULTIMATE

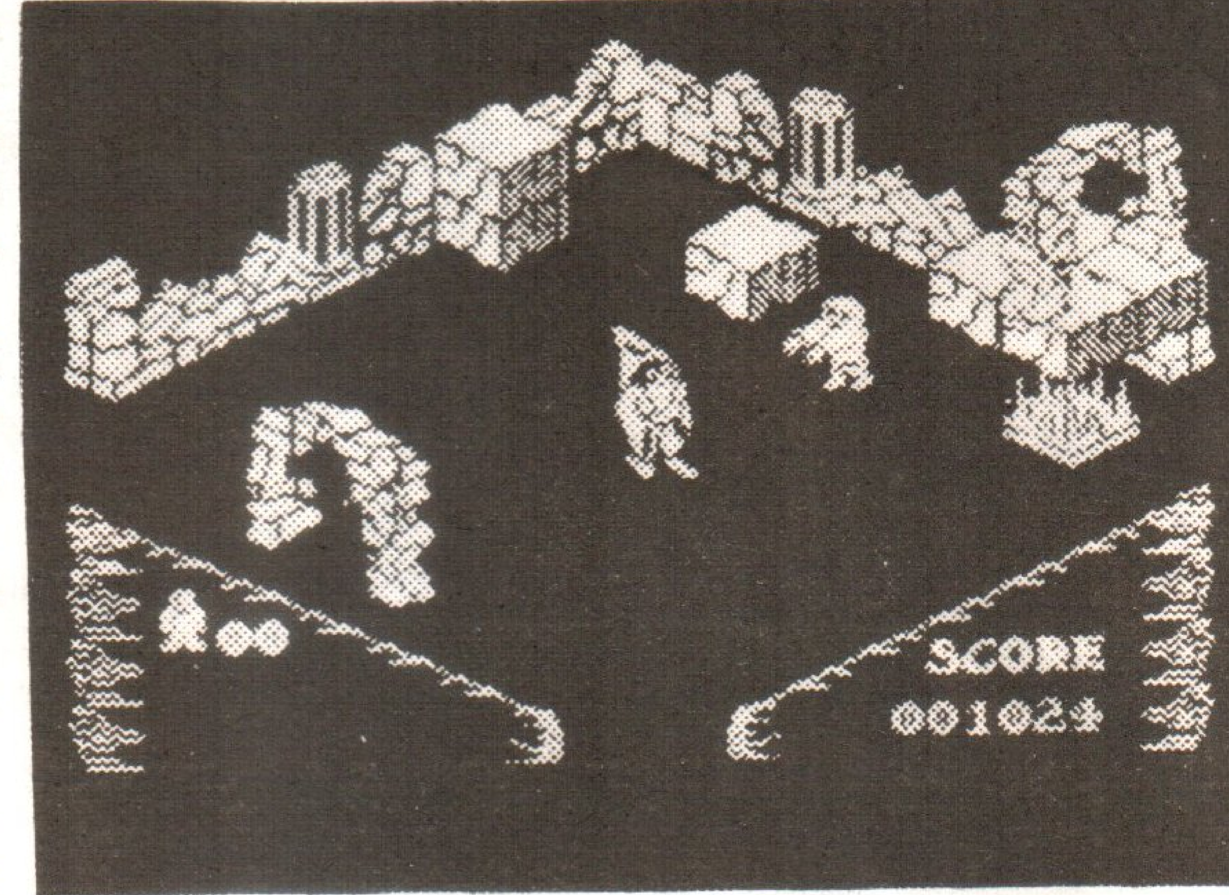
Los primeros pasos

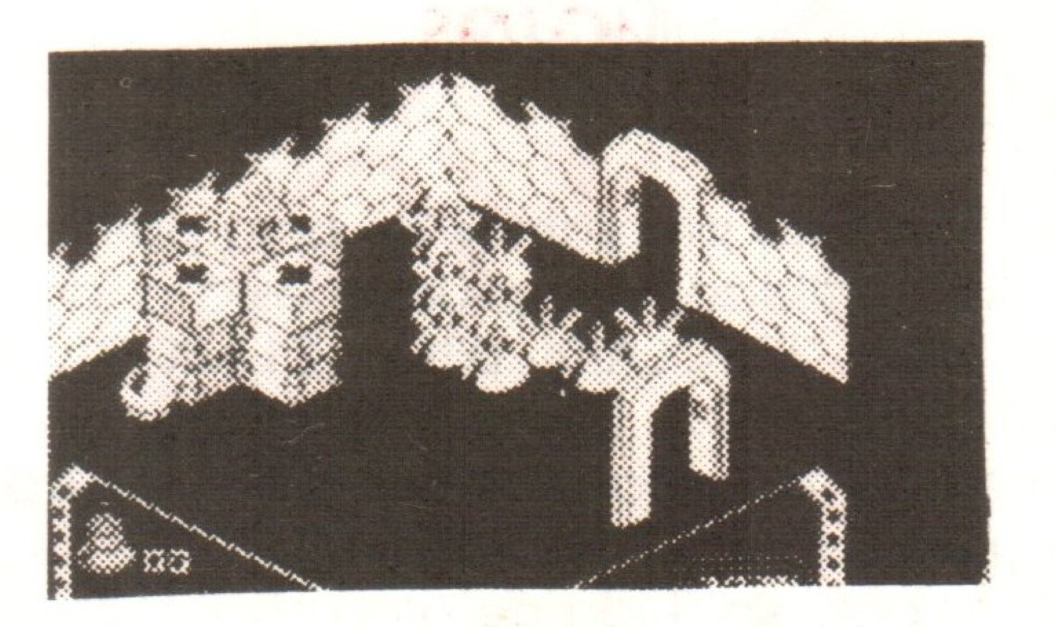
Alrededor del año 1982 surgía en Inglaterra una pequeña compañía de nombre ULTIMATE. Formada por un grupo de noveles programadores, que no contaban con equipos sofisticados ni recursos ilimitados para realizar sus sueños. Sólo tenían un Sinclair 48k, un TV blanco y negro, un grabador y eso sí, muchas, muchísimas ganas.

Su primer programa, **PSST**,fue un éxito del momento, con una historia sencilla y entretenido desarrollo, consistente en tratar de evitar que diversas plagas (gusanos,pulgas y langostas), retrasen o eviten el crecimiento de las plantas de nuestro jardín.

Para su momento, no aportó nada en técnicas de animación y desarrollo de juegos.

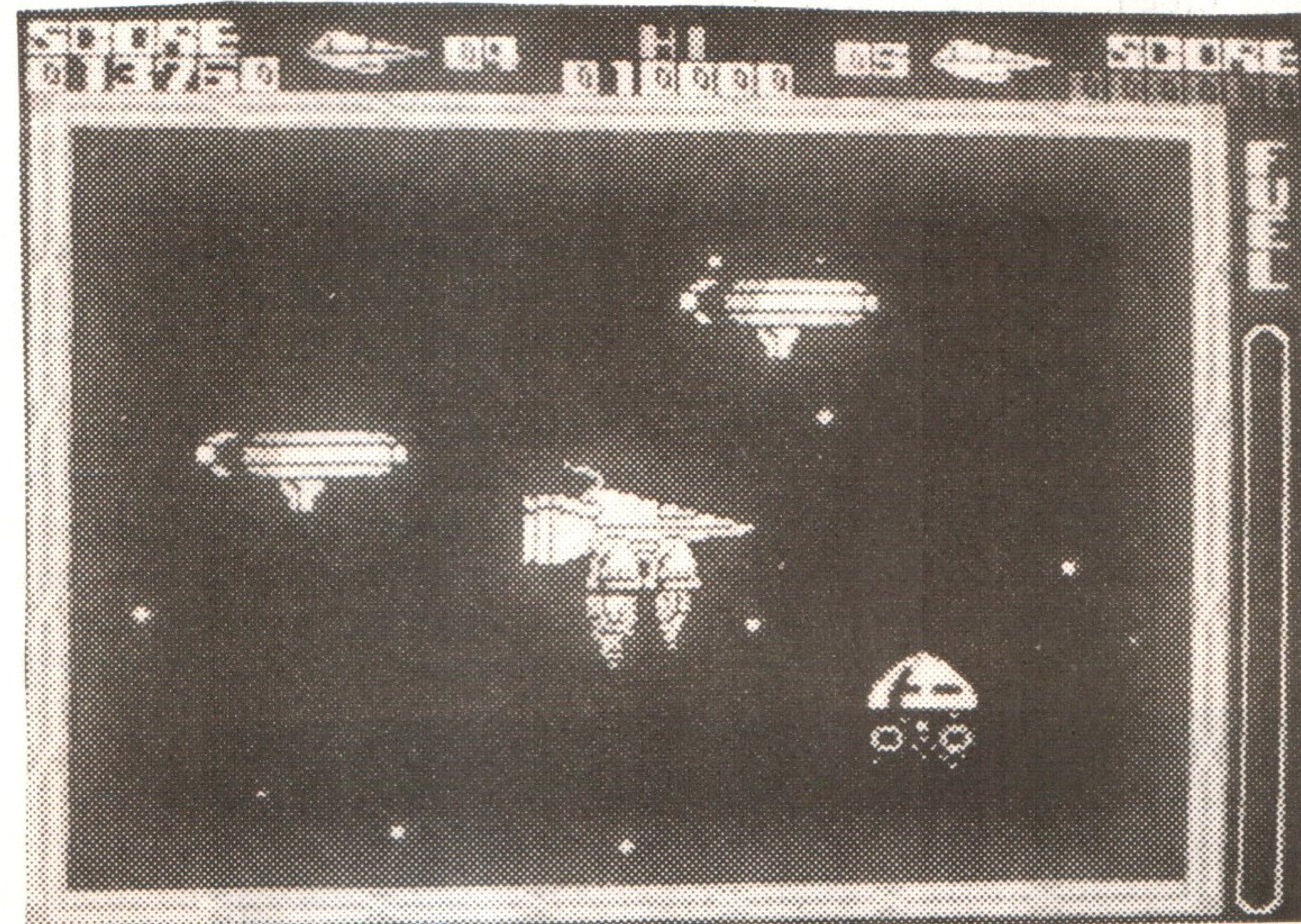
Poco tiempo después lanzan su segundo y tercer programas, los dos con gran suceso y éxito: **COOKIE** y **JET PAC**. Los dos eran juegos de aventura con ingredientes de acción: VIDEOAVENTURA.





En realidad no pertenecen a este genero en 100%, pero sí, abren el camino para la primera e indiscutible número uno de las videoaventuras de ULTIMATE. Nos referimos a **SABRE WULF**, basado en una historia típica de matinée, en donde el héroe debe buscar las cuatro partes de un tesoro, y en medio de una jungla casi impenetrable, llegar a una cueva donde culmina su riesgosa misión.

El personaje central de esta pequeña obra maestra, será protagonista de dos programas más, que completan la trilogía de nuestro amigo Sabreman.



Experimentando en 3D

En **ATIC ATAC** apreciamos los primeros esfuerzos relizados por ULTIMATE para simular, (en una rudimentaria técnica) no de modo muy convincente, las tres dimensiones.

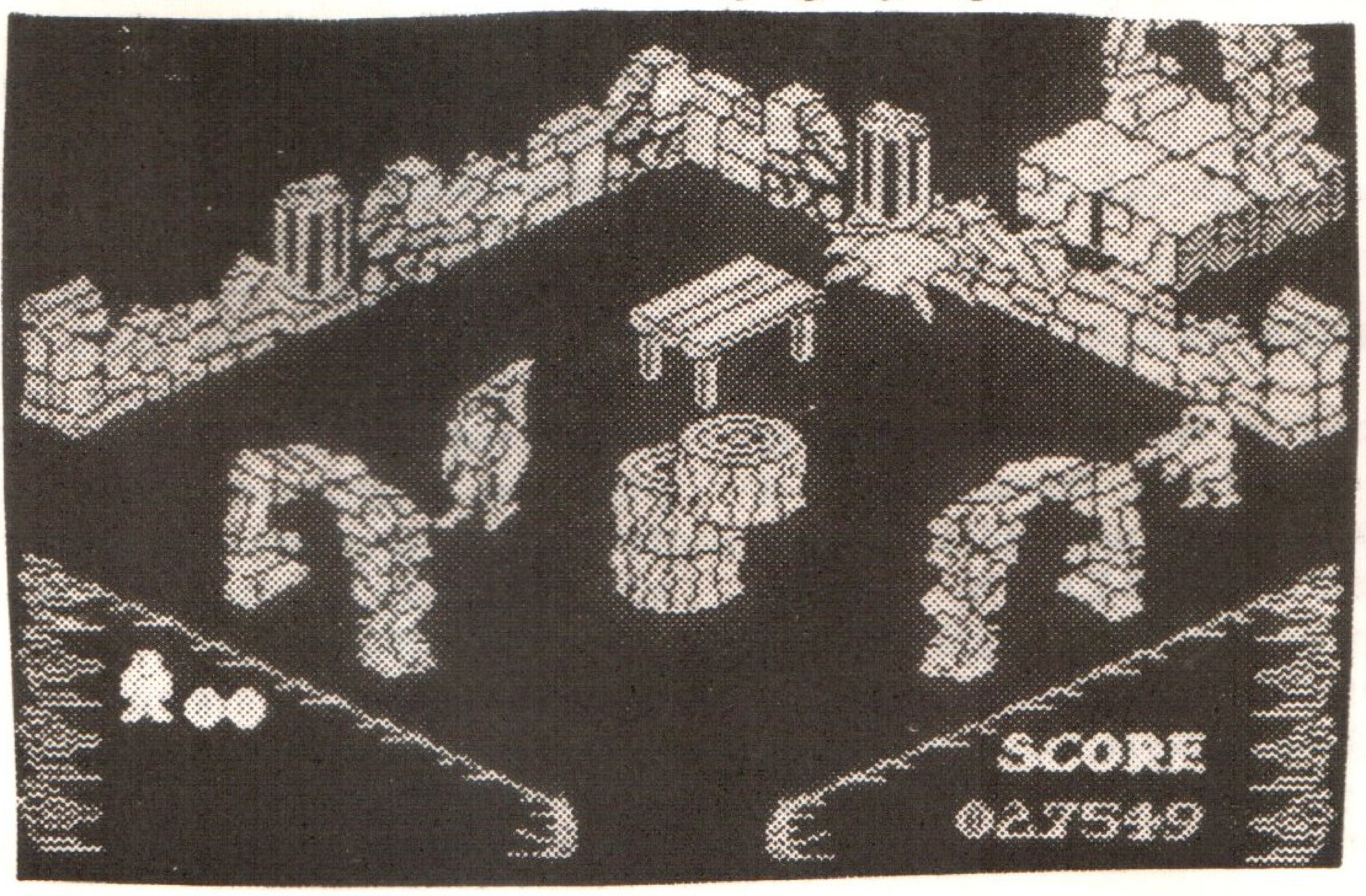
Tras éste llega el mejor de ULTIMATE hasta el momento, lo cual marcaba sin duda la inquietud por mejorar aportando nuevas técnicas de programación, almacenamiento de pantallas, y decorado. Por todo ésto, **UNDERWULDE** se convierte en otro suceso, y ya esos jóvenes que cuando empezaron sólo contaban con ideas y muchas ganas, formaban la empresa número uno a nivel mundial en juegos para TK-90 y compatibles.

Pero luego increíblemente muestran su superación: llega la tecnica FILMATION.

Este método, pruducto de la combinación de técnica e imaginación, y utilizando un conjunto de rutinas de gran calidad, le da a las tres dimensiones una credibilidad no alcanzada hasta el día de hoy.

Con increíble libertad de movimiento, multiples pantallas (doscientas) y una historia realmente interesante, llegó **KNIGHT LORE**, es el nombre de ese juego, el cual relata la historia de un expedicionario (Sabreman), que se convierte en lobo todas las noches por culpa de un maleficio, el cual sólo un mago que se encuentra en el castillo (escenario del juego) puede quitar.

La acción y la estrategia forman parte de este juego ya que deberemos recoger una serie de



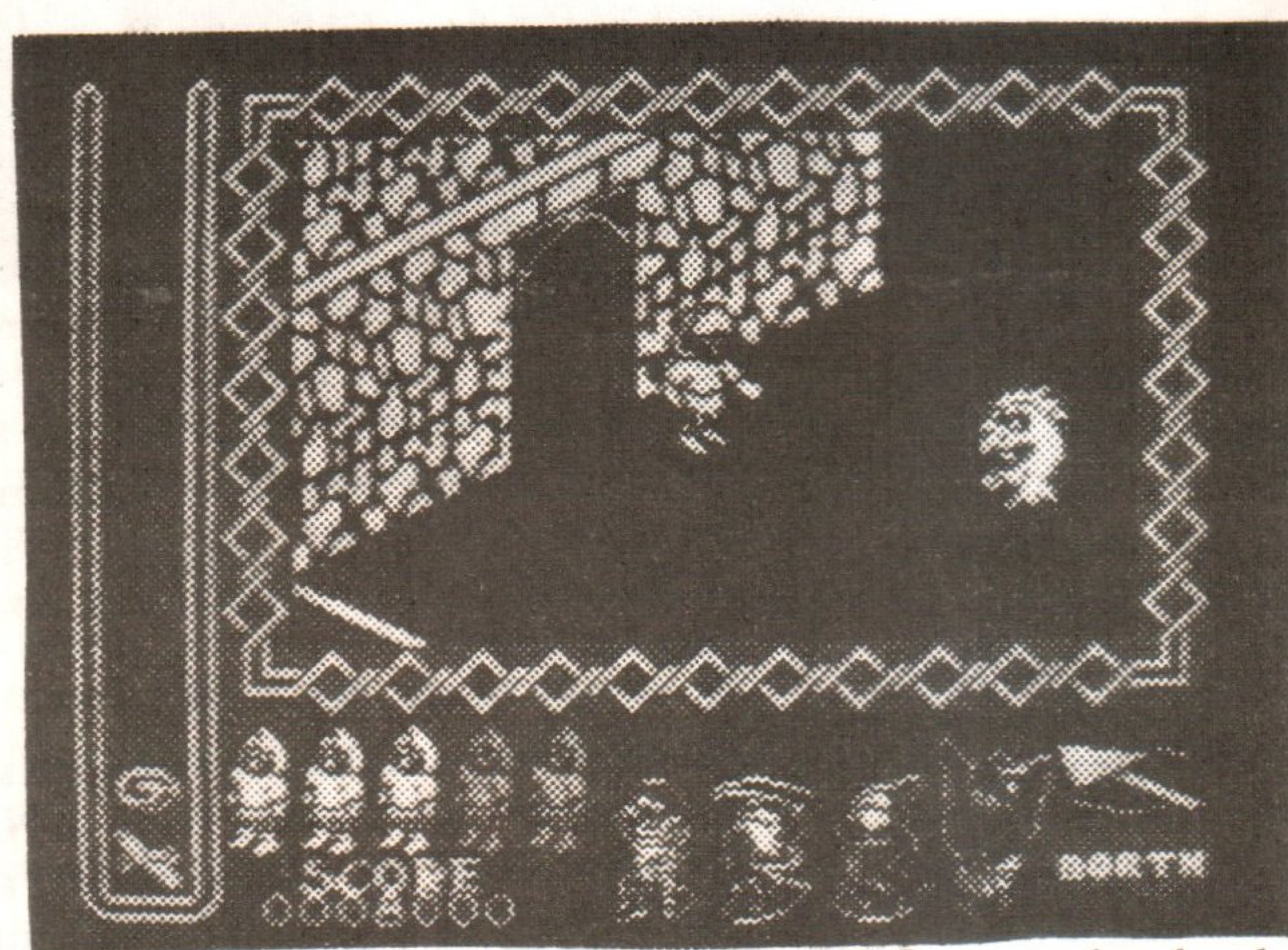
objetos en un cierto orden. Disponemos de sólo cuarenta días para tan difícil tarea, lo cual les aseguramos no hace fácil la ya de por sí, dura tarea.

Al poco tiempo (demasiado poco quizás) aparece nuevamente la dupla ULTIMATE-FILMATION, logrando en este caso igual o mayor éxito. Lamentablemente y a pesar de ser todo un hit, caen lluvias de criticas sobre **ALIEN OCHO**, su última creación.

Cabe recordar que el mercado de las compañías de SOFT para esa época era diferente al que existía en los comienzos de esta firma. La competencia es intensa, la oferta también. Productos de la más variada calidad se ofrecen al comprador y éste no está dispuesto a pagar casi U$S 15.- en un producto ULTIMATE, pues conocía la frustrante experiencia de los dos fracasos anteriores.

Y es así como llegamos al año 85, donde nos sorprenden nuevamente. Resurgiendo del "fracaso" reaparece ULTIMATE, con **GUN FIGHT**.

Narrando la historia de un sherif en un pueblo muy violento y sus peleas para aprehender a los más peligrosos bandidos del oeste, nos llenan la imaginación con **FILMATION II**, lo increíble.



Se les acusa de repetirse en exceso, agotando los recursos técnicos del FILMATION. Si bien consiguen (increíblemente) mejorar los gráficos, movimiento, etc., queda muy expuesta una propuesta demasiado comercial que no conforma a su público.

Buscando nuevos rumbos

Entonces y por casi un año no aparecen en el mercado programas de la firma. Posteriormente a esa "pausa obligada", atacan al público de las aventuras arcade. Lanzan **CYBERUN**, segundo paso en falso luego de **LUNAR JETMAN**, ambos de elevadísima dificultad, lo cual no place al comprador. de juegos, pues no le permite casi, entreteneerse (motivo en general, responsable de la compra de su microcomputador).

Innovando donde parecía imposible hacerlo, desarrollan esta formidable y revolucionaria técnica. En ella, al entrar a una habitación nuestro personaje, las paredes que estarían delante de él desaparecen, permitiendo visiones hacia dentro de cada cuarto que de otro modo serían imposibles. Todo ello sin perder absolutamente nada de velocidad ni calidad en los gráficos.

Pero no dan tiempo suficiente a los usuarios, a que disfruten plenamente de este programa.

Equivocándose nuevamente (en nuestro punto de vista), lanzan al poco tiempo **NIGHT SHADE**, con prácticamente igual técnica que su predecesor. Parecen no entender que la gente se percataba perfectamente que los dos juegos eran casi idénticos y ese fue su último paso hasta el año 87, donde irrumpen con **MARTINIANOIDS** y **BUBBLER**.

¿De qué tratan estas nuevas historias, que cuentan con características realmente muy interesantes?.

En nuestro próximo número lo sabrás.

Correo de Lectores

Queremos agradecer a los lectores por el masivo apoyo recibido, así como por todas las cartas dirigidas a esta sección.

Sobre los U.D.G.

Tengo un TK-90, y mis compañeros de clase me dicen que el mismo cuenta con grandes facilidades para definir los U.D.G., ¿podrían explicarme como hacerlo?

El interés radica, en que quiero hacer un juego y me gustaría poder utilizar este recurso para mis gráficos.

Sin más y agradeciéndoles desde ya,
Agustín Suárez-Tacuarembó

R.- Ciertamente tus compañeros tienen razón.La TK, en sus modelos 90 y 95 posee un editor de U.D.G. (graficos definidos por el usuario) de gran calidad, que te posibilitará dibujar estos U.D.G.'s para obtener variedad de personajes en tus programas

Para obtener este editor digita UDG (S.SHIFT y X), y 2; el control es sencillo y lo harás con cursores.

Este es otro recurso exclusivo de los TK, que no poseen sus compatibles.

Sugerencias sobre Impresoras

Hace ya un tiempo que poseo un microcomputador TK 95, y he estado pensando la posibilidad de anexarle una impresora.

Quisiera utilizarla para sacar textos, e imprimir alguna de mis pantallas de presentación favoritas.

¿Cuál es la más indicada?

Andrés García - Montevideo

R.- Ante su pregunta, la opción a mejor precio en plaza es la Seikosha GP 550a, que cuenta con una interface y Software NACIONALES, que la capacitan a realizar las tareas que usted requiere, contando además con más de diez tipos de letras diferentes.

Técnicamente bien concebida, cuenta con 80 columnas y funciona con papel Fanfold o común.

PROGRAMA DE LECTORES

Estoy interesado en enviarles, para su publicación, un programa que estoy casi terminando. Al respecto tengo una serie de dudas:

¿Debo enviarlo en cassette o en listado?

¿No hay problema en que esté realizado mitad en Basic y mitad en Código de Máquina?

Hugo Ramos - Montevideo

R.- Estaríamos muy complacidos de recibir cualquier tipo de colaboración en programas, de parte de nuestros lectores.

Con respecto a sus preguntas, preferimos que nos envíe el programa en un cassette sin protección y con una nota en que se explique las indicaciones generales de uso y su finalidad.

En lo relativo a lenguajes de programación, siempre que el resultado tenga un mínimo de calidad, nos es indiferente.

Esperamos recibir pronto novedades al respecto.

TK 3000 //e

PROCESADOR DE TEXTO (I)

ESTRUCTURA DEL SISTEMA INTEGRADO

Este es un sistema auto explicativo. Mediante un comando de ayuda, Ud. puede observar los próximos pasos a seguir; dicho comando se digita de la siguiente manera: **círculo vacío-?** (se mantiene presionada la tecla círculo vacío y por último se presiona ?)

UTILIZACION DEL TECLADO DE TK 3000 IIe

El teclado de la TK 3000 //e posee recursos específicos que no se encuentran en otros computadores de la familia APPLE, como por ejemplo las teclas **"prog"** y **"mode"**.

El TOTALWORKS ha sido diseñado para que Ud. pueda obtener textos impresos con todos los caracteres gráficos y acentos de la lengua española; usando para eso la tecla **"mode"**.

PROCEDIMIENTO DE INICIACION

- Coloque el diskette del TOTALWORKS con el lado 2 (Startup) para arriba.
- Encienda su computador. Si su computador está encendido, presione **control-rueda vacía-reset.**
- **MEMORIA DISPONIBLE.** Después de unos segundos, en el extremo inferior de su monitor aparecerá un número. Este le indicará la cantidad de memoria libre que tiene su computador para operar con el TOTALWORKS.
- Introducir el lado 1 (Program) del disco y presionar la tecla return.
- El TOTALWORKS le pide a Ud. que ingrese la fecha con el formato: mm/dd/aa y presione return.
- Ahora el TOTALWORKS comienza a leer las funciones; espere unos segundos.
- Luego aparecerá el Menú #1.
- En dicho Menú se nos ofrecen 6 opciones:
-1. Leer archivos del disco a la memoria.
-2. Trabajar con archivos que están en la memoria.
-3. Grabar archivos en el disco.
-4. Borrar archivos de la memoria.
-5. Otras funciones.
-6. Salir.

- Para realizar cualquiera de estas opciones puede elegir dos caminos: un sería tecleando el número correspondiente y la tecla return, otro iluminando la opción mediante el uso de las teclas direccionales (flechitas) y presionando return.

ELECCION DEL DISCO DE DATOS

Antes de seguir adelante debemos indicarle al TOTALWORKS en que drive se encontrará nuestro disco de datos; para ello debemos elegir la opción 5 del Menú #1, luego nos aparecerá el Menú de **Otras Funciones**.
- Diríjase a la opción 6 de dicho Menú (**Localización del disco de datos**).
- Pasará así a otro Menú (**Disco de Datos**).
- Una vez allí elija la opción de su agrado (si posee un sólo drive, la opción 1 y si posee 2 drives. la opción 2.
- Una vez finalizado, presionando la tecla de escape (**Esc**) volvemos al Menú #1.

FORMATEANDO EL DISCO DE DATOS

- En este paso lo que hacemos es preparar nuestro diskette para archivar documentos generados por el TOTALWORKS. Cada sistema operativo tiene su propia manera de formatear los discos, el TOTALWORKS utiliza el ProDOS.
Realice los siguientes pasos:
- Elija la opción 5. **Formatear un disco**, del **Menú de Otras Funciones.**
- Coloque un disco virgen en el drive indicado en el extremo superior.
- Ahora introduzca el nombre para el disco, éste debe comenzar con una letra y no superar los 15 caracteres.
- Presione return y aparecerá el mensaje **Formateando** en su monitor.
- Una vez finalizado el formateo, mediante la tecla de escape vuelva al Menú #1.

PROCESADOR DE TEXTO

El término **PROCESADOR DE TEXTO** generalmente se refiere a un programa que genera y auxilia en la composición de varios tipos de documentos: memorandums, monografías, etc. Ofreciendo además las siguientes facilidades: edición en toda la pantalla, formatos de impresión, distintos tipos de letras, mover o copiar texto de un lugar para otro, reutilizar el mismo texto o realizar "Mailing".

CREAR UN NUEVO DOCUMENTO

Antes de comenzar a teclear cualqier documento veamos algunas cosas que debe memorizar:
- 1. Presione return solamente al final de los párrafos
- 2. Una vez que llegue al fin de la línea, si una palabra no entra en ella, el TOTALWORKS automáticamente la ubica en el renglón siguiente.
- 3. El tipo de cursor que se utiliza por defecto es el cursor de inserción. Este cursos aparece como un guión titilante. Cualquier caracter que Ud. ingrese con dicho cursor, se insertará y desplazará a cualquier texto posterior a él. Mediante el comando O-E se activa o se desactiva dicho cursor.
- 4. Utilice la tecla **delete** para borrar eventuales errores.

TRABAJANDO CON LA MEMORIA

Para comenzar a introducir cualquier texto, debe seguir los siguientes pasos:
- Seleccione la opción 1 del Menú #1, **Leer archivos a la memoria.**
- Luego aparecerá un segundo Menú para iniciar el nuevo documento, opción 3, **Generar un archivo para Procesador de Texto.**
- Ahora Ud. debe indicar desde donde quiere comenzar, opción 1, **Del inicio.**
- Finalmente, dé un nombre a su nuevo archivo (por ejemplo CARTA). Ahora ya puede comenzar a digitar su texto.

GRABANDO SU DOCUMENTO EN EL DISCO

Una vez que terminó de digitar su texto, probablemente desee imaprimirlo, pero antes es conveniente salvarlo dentro del disco de datos. Para ello debemos utilizar el comando O-S y su documento será automáticamente guardado en su disco. En caso de tener un sólo drive, deberá sacar el disco del TOTALWORKS e introducir el de datos.

IMPRIMIENDO SU DOCUMENTO

Encienda su impresora, verifique que esté bien conectada y prepárese para imprimir. Para ello presione O-P y escoja desde donde desee comenzar la impresión: **Del inicio - Desde el cursor - Desde esta página.**
Especifique el número de copias que desea imprimir, presione return. Su impresora deberá imprimir el texto tal cual está en la pantalla.

---

viene de la página 19

P R O G R A M A   R E D E F I N I D O R   D E   C H R $

```
CARGADOR EN BASIC:

10 CLEAR 59999: FOR G=60000 TO
   60029: READ A: POKE G,A: NEXT
   G

20 RANDOMIZE USR 60000

30 LIST

40 REM POKE 23606,0: POKE 23607,
   60 VUELVE A LA NORMALIDAD!

50 DATA 33,0,61,17,57,252,1,0,3,
   126,203,47,182,238,255,18,19,
   35,11,121,176,32,242,33,57,25
   1,34,54,92,201
```


TK 3000 //e

NUEVO TK 3000 //e (1 Mb)

LLEGO AL URUGUAY EL SUCESOR DEL APPLE //e "ENHANCED"

QUITESE DE LA CABEZA TODO LO QUE UD. YA TUVO, TIENE O VIO EN MATERIA DE MICROS EN GENERAL Y "APPLES" EN PARTICULAR.

ES LA PRIMERA VEZ QUE LLEGA AL URUGUAY UN APPLE COMPATIBLE ULTIMO MODELO: EL **TK 3000 //e** ES UNA VERSION TODAVIA MAS ADELANTADA DEL ADELANTADISIMO APPLE //e "ENHANCED", LANZADO EN MAYO DE 1985 EN ESTADOS UNIDOS.

HACE EN POCOS SEGUNDOS LO QUE A LOS DEMAS MICROS LES LLEVA INTERMINABLES MINUTOS.

TIENE UNA MEMORIA BASICA DE 64Kb, SIENDO LA UNICA DE SU GENERO QUE PUEDE LLEGAR A 1Mb MEDIANTE PLACAS DE EXPANSION.

ESCRIBE EN CASTELLANO CON TODAS LAS LETRAS Y ACENTOS, CON MAYOR FACILIDAD QUE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR ELECTRONICA.

SU TECLADO ES CONTROLADO POR UN PROCESADOR Z 80, QUE ENTRE OTRAS COSAS PERMITE LA PROGRAMACION DE TECLAS.

VENGA A CONOCER Y RESERVAR SU **TK 3000 //e** A INGENIERIA DE SISTEMAS, TK SOFT, O A CUALQUIERA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

LOS 8 AÑOS DE TECNOLOGIA QUE LO SEPARAN DE OTROS MICROS, PUEDEN SER EXACTAMENTE LA DISTANCIA QUE UD. VA A TOMAR RESPECTO A SUS COLEGAS.

